平成8年4月8日発行 第2巻第7号 通巻第11号 平成7年11月20日第3種郵便物認可

サターン/プレイステーション/PC-FX
3DO/NEO・GEO CD/NINTENDO 64

新世代ゲーム総合誌

GAMEST EX

月2回刊 第3号!!



プレイステーション
遂にその全容が明らかに!!
エネミー・ゼロ

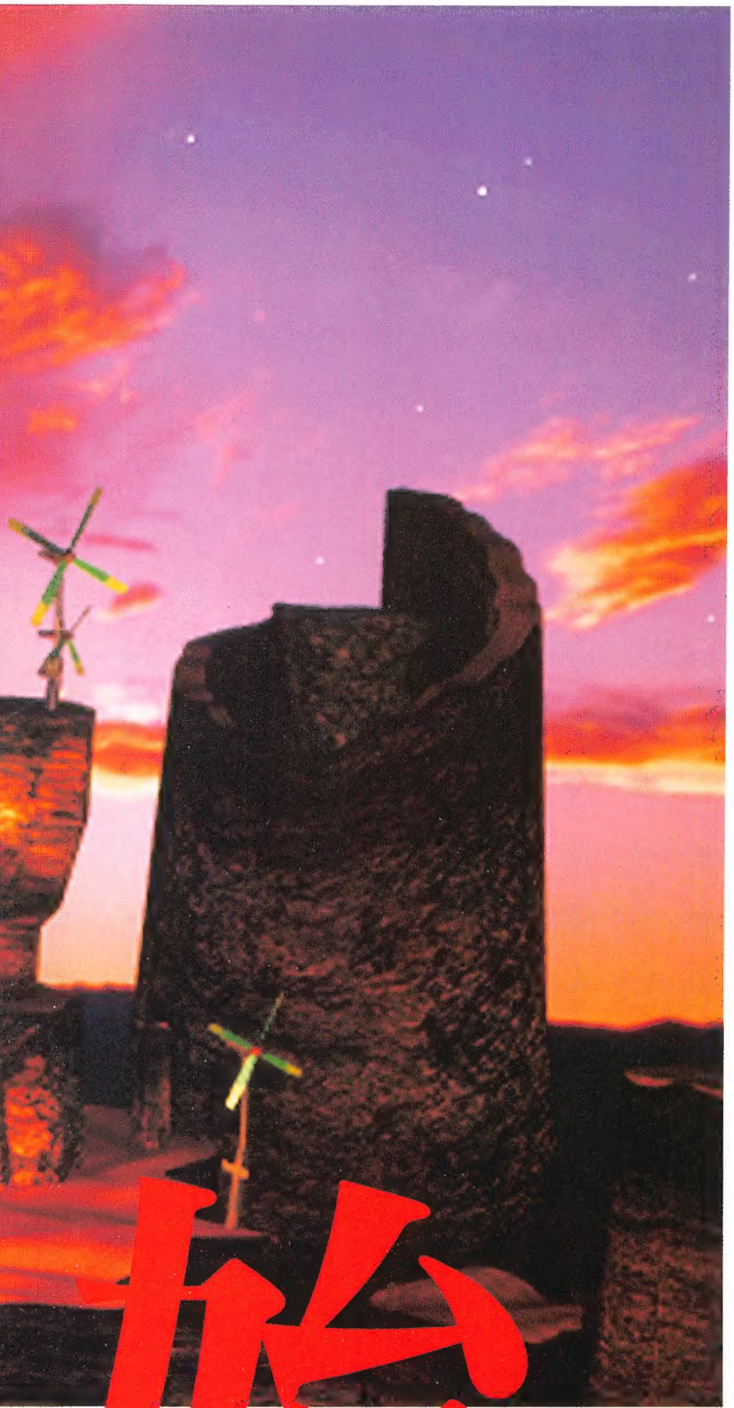
続報!! シリーズ最新作はこうなる!? プレイステーション
ファイナルファンタジーVII

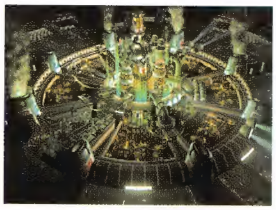
AOUショー完全速報!!
アーケード
バーチャファイター3
アーケード
ストリートファイターZERO2
サターン
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
プレイステーション
鉄拳2

サターン 全14キャラ究極対戦攻略
ヴァンパイアハンター

8.April.1996
4月8日号 Vol.11
定価480yen

特別付録
鉄拳2
スキルシート











PlayStation

'96年12月，スクウェアよりプレイステーションで発売。



F F

SQUARESOFT

期待高まる「FFVII」。そのシステムは？

FINAL FANTASY VII™

ファイナルファンタジーVII

前回に引き続き『FFVII』を解説だ。今回は過去の『FF』を振り返り、システムの予想をしてみたのである。

■発売日：12月予定
■メーカー：スクウェア
■価格（税別）：予価5800円
■ジャンル：RPG

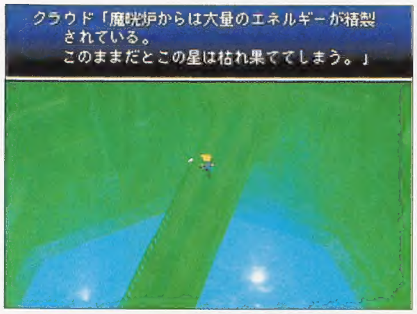
クリスタル、魔法と機械、そしてジョブシステムetc… どうなる『FFVII』!?

驚きをもって伝えられたスクウェアのプレイステーション参入。そして、喜びをもって迎えられた『ファイナルファンタジーVII』。今回は、EXなりに『FFVII』を大予想だ。

クリスタルは登場するのか!?

『FF』シリーズで必ず登場するのが"クリスタル"だ。ストーリーの鍵を握る、『FF』の象徴ともいえるものだろう。現在公開されている情報ではクリスタルについては触れられていないが、"魔光炉"というものが発表されている。そして、その写真の中には左のような気になる台詞も入っているのだ。

今まで、クリスタルは強い力を持つものであった。もしかすると、今回の"クリスタル"はこの魔光炉かもしれない。いずれにせよ、物語には深くかかわってくるはずだ。



▶魔光炉が、今度のクリスタルなのだろうか。

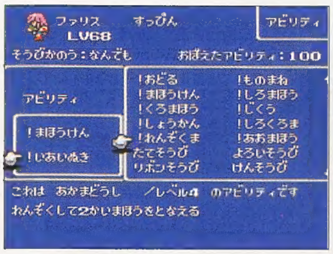
ジョブシステムは継承されるのか!?

初めて採用された『FFIII』から、絶大な支持を誇るシステム、それがジョブシステムだ。知らない人のために説明すると、もともと魔法の使えない戦士であってもジョブチェンジという転職をすれば、魔法使いになることができる、というものだ。無論、いくつかの条件は存在するのだが。また、それに付随するアビリティ（ジョブの持つ能力を限定的に使えるようにしたシステム。複数のジョブの能力を発揮できる）も気になるところだ。

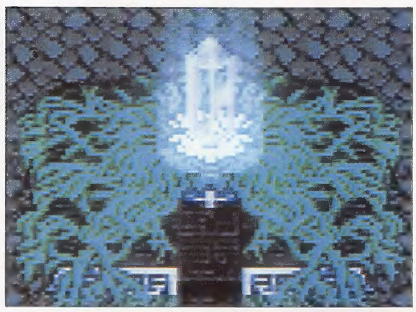
イラストだけを見ると、ジョブシステムは不採用なのではないか、という印象を受ける。それぞれが決まった役割を持っていそうだからだ。クラウドは肉弾戦、バレットは射撃戦、エアリスは魔法戦、のような感じである。だが、ジョブシステムではないが『FFII』のガイのように魔法が苦手そうにみえても、育てかた次第で立派に魔法が使えるようになる例もあるし、『FFV』のように、キャラに対する先入観とは異なるタイプにできる例もある。



▼これは『FFIII』のジョブチェンジ画面だ。豊富なジョブがうれしい。



▲『FFV』のアビリティ。個人的にファリスの"すっぴん"は海賊だと決めている。



▶『FFV』のクリスタル。この力に頼り過ぎると、砕け散ってしまう。

魔法、そして機械はどうなるのか!?

このシリーズに無くてはならない要素となった魔法と機械。魔法の方は当然残っているが、どのように変わるのか。容易に予測がつくものとしては、強化された魔法エフェクトであろう。今までもその美しさと凝りように唸らされたが、今回は今までの比でないことは確かだ。

また、機械はバレットの腕にすでについているし、魔光都市は機械の塊のようなものだ。機械が登場することは確実だが、これまでの飛空挺や魔導アーマーのような乗りものは出てくるのだろうか。

戦闘システムを大予想だ！

『FF』シリーズの戦闘というと、派手な魔法が飛び交い、多彩な攻撃で見る者を楽しませてくれる、という印象がある。

前回掲載した写真でもわかる通り、かなりイイ感じのグラフィックであることは確約されている。

では、システム面はどうなのだろうか？　やはり今まではできなかった、というものが登場するのか!?

A 名前の下のゲージは何？

キャラクターの名前の下にうっすらと見えるゲージ。これはいったい何のゲージなのだろうか。HPやMPのものかと思ったが、数値とゲージの長さが合わず、どうやら新しいものなのではないかという予測が立てられた。

では、いったい何のゲージなのだろうか。ひとつめの予想は、その日の調子を表す、バイオリズムのようなもの。上が肉体的、下が精神的な好不調を表すものだというもの。

もうひとつの予想は"ためる"系統のコマンドのゲージだ。例えば、『FFIII』の空手家のようにため過ぎると自爆してしまう、などがないようにとの配慮だろうか。もしかしたら、魔法の力を"ため"たりするのかもしれない。ためることによって大ダメージが期待できるのはよい。



■戦闘画面…4つの疑問

A——名前の下のゲージ
B——LIMITというゲージ
C——バレットのMPが000
D——TIMEゲージは変わるのか

B LIMITって何だ？

今まで見たことがないゲージ、明らかに今回から新たに導入されるものがこの"LIMIT"だ。

『FFIII』ではジョブチェンジの際に"キャパシティ"というものが必要だったが、その類のものなのだろうか。ジョブチェンジは戦闘中には行えなかったため、キャパシティは戦闘画面には表示されなかったが、これがジョブチェンジに関係するものであるならば、戦闘中にジョブチェンジができるかもしれない、ということでもある。

それから、限定された回数だけ使用できる必殺技などが導入され、それの使用制限を表すものなのかもしれない。また、このゲージはスタミナか何かであるかもしれない、とも考えられる。〔冗談だけど、トイレを我慢できる時間だったら笑えるね。〕



▲必殺技があるのなら、一定の制限が必要になるだろう。

C バレットは魔法を使えない？

バレットのMPを見て欲しい。何と、0である。HPはそれこそバカみたいにあるが、これでは全然魔法が使えないではないか。

だが、ジョブシステムの予測の項でも触れた通り、『FFII』のような自由な成長システムならば可能性はあるだろうし（ただし、ガイは初期MPは5だけだが持っていた）、ジョブチェンジすればMPを獲得できるようになるかもしれない。イメージ的に、というだけであればバレットの白魔導士というのはかなり滑稽な感じになるのだが…。

また、内蔵武器（バレットの場合はガドリングガン）をつけると魔法が使えない、のような選択肢があるのかもしれない。誰でも魔法が使えれば便利ではあるが、肉弾も魔法も強くては洒落にならないかも。



▲魔法を使うより、殴った方が大ダメージっていうイメージなんだが。

D おなじみのTIMEか？

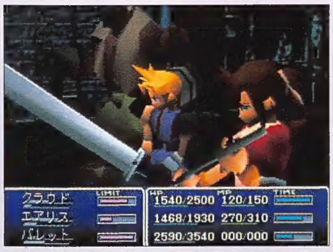
これは多分間違いなく、戦闘行動コマンドの入力待ちのゲージであろう。『FFIV』から導入されたシステムで、戦闘がリアルタイムに進む、アクティブバトルというシステムだ。

これはキャラクターの素早さによって待ち時間の長短が決まるものだが、このシステムは今回も前作までと同様だと思われる。現在発表されているキャラクターでは、エアリスが最速ではないかと思われる。

え？視点も変えられるの？

画面写真を見ると、同じシーンを違うアングルから見ていることがわかると思う。これは、おそらく戦闘中でも自由にカメラアングルが変更できるということを表しているのだと思う。多分、LボタンやRボタンを使うのではないだろうか？　モンスター側から見た視点もなかなかイイ。

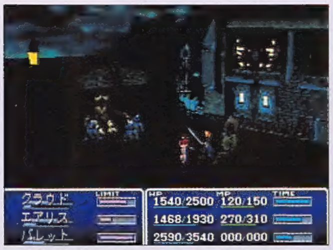
（森沢"進め一億"光司）



▲主人公たちの左から見たアングル。細かい動きが観察できそう。

▼ちょっと引いた感じ。戦況の把握がきちんとできるだろう。





▲かなり遠くから。もしかしたら、隠れた敵を見つけたりできるのでは？

History of FINAL FANTASY

『ファイナルファンタジー』の歴史

『FF』シリーズが歩んだ8年間の軌跡

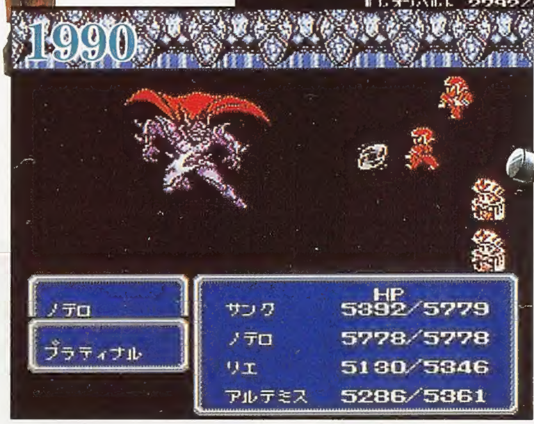




◀初代『FF』。練られたストーリー、美しいモンスターなどでRPGファンを魅了。途中で苦労すればするほど、エンディングで涙する。



▶寂しげなBGMが雰囲気を醸し出している『FFⅡ』。自己犠牲と相互理解の精神、独特の成長システムを持つ。



▶ジョブシステム初登場の『FFⅢ』。村の悪ガキからクリスタルの英雄へ成長する過程は、まるでプレイヤー自身が成長したかのような錯覚を与えるほどだ。





FINAL FANTASY Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ for FAMILY COMPUTER

8bit

初代の『FF』は、しっかりした世界観と充実した内容、達成感のあるエンディング、と当時最高のRPGであった。

『FFⅡ』は自由度の高い成長システムと重厚なテーマを持つ傑作。ストーリーも音楽も未だ鮮烈に記憶に残っている。

『FFⅢ』は、ジョブシステムを導入した作品。世界が浮かび上がるなど、冒険と探索の楽しさを教えてくれた。

8ビットという制限があるために多くのことはできなくとも、濃く煮詰まった内容を持つのがこの時代の『FF』だ。

FAINAL FANTASY Ⅳ・Ⅴ・Ⅵ for SUPER FAMICOM

16bit

グラフィックもサウンドも格段に進歩したのが『FFⅣ』だ。ストーリーが重視されているのも特徴。

『FFⅤ』はストーリーとシステムの充実を両立させた気迫の作品。アビリティの導入も好評を博した。

そして、ストーリーを犠牲にせずに自由度を高めた『FFⅥ』。魔石システムも自由な成長システムに貢献した。

新ハードになって枷が外れ、さまざまなことに挑戦した『FF』。常に新鮮な驚きを与えてくれた。

▶ストーリーを重視した『FFⅣ』。大河ドラマのようなラブロマンスもあった。スーパーファミコン初の『FF』として登場した。





◀進化したジョブシステムの『FFV』。

そして1996年12月…
我々は究極のRPGを目撃する!!



▲カイエンの必殺剣など、独自の技を持つ自分なりの主人公を選べた『FFⅥ』。任天堂最後の『FF』になるか？

32bit

FINAL FANTASY Ⅶ for PLAY STATION



◀そして、これがPSの『FFⅦ』である！ 今までの雰囲気を保ちつつ、新たなものをどう取り入れていくのだろうか。多くのファンが期待しているぞ。頼むぜスクウエア！



次々と明らかになる『FFⅦ』情報!!
今後もⅦから目が離せない!!

『FF』の歴史を見てもらえば納得してもらえると思うのだが、『FF』シリーズは常にその時代のマシンのスペックを最大限活用して作られている。今回の『FFⅦ』でも、PSの大きな可能性を改めて見せてくれるだろうと期待している。

EXでもどんどん続報を載せていくので、目を離さずに見ていって欲しい。

移植はどこまで完璧か？
じっくり見てみよう







皆さんお待ちかねの『グラディウス　デラックスパック』連載第4回は、PS版・SS版がアーケードからいかに忠実に移植されているかを細かいところまでチェックしてみる。

PlayStation　SATURN

■発売日：3月29日予定
■メーカー：コナミ
■価格（税別）：5800円
■ジャンル：シューティング

サターン版 プレイステーション版 アーケード版 を比べてみたぞ

今回の大比較計画は、『グラディウス　デラックスパック』の中のひとつ『グラディウス』にスポットを当ててみよう。そもそもアーケード版『グラディウス』では、いろいろと面白い現象が起こり、我々ユーザーを楽しませてくれたのだ。そのちょっとした裏技（些細なことだけどね）をプレイステーション版、サターン版の『グラディウス』でできるかどうかを実験してみようというのが今回の企画だ。

なぜ、この企画が持ち上がったのか？　この『グラディウス』がゲームセンターに最初に現れたのはもう10年以上も前の話になり、その当時は1コインでいかに長く、ゲームを続けられるかにすべてがかかっていた。そんな時代にデビューしたもんだから、全国のユーザーは誰もが徹底的にやりこんだのだ。その結果、いろいろなテクニックや裏技が見つかったのだ（当時はそういったことを知っていると、かなりのギャラリー受けを狙えたのだ）。で、その裏技やテクニックが通用するほど、忠実に再現されているかを検証するのが目的なのである。

では最初に比較してみるところは、基板を立ち上げた時に出てきたタイムカウントまでも忠実に再現されているらしいので、そこをチェックしてみよう。果たして…。

アーケード版



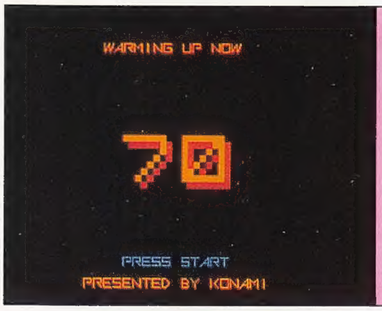
▶タイムカウントの一番最初に"00"秒が存在するのだ。

サターン版



▶サターン版には"00"秒はなかった。

プレイステーション版



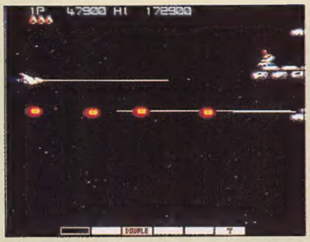
▶プレステ版にもない。でもほかは一緒なのだ。

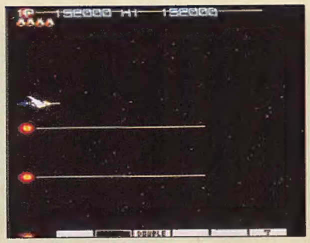
※このページのムービーはサターン版です。

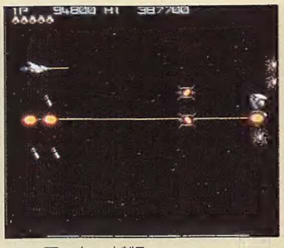
オプションを見てみよう

アーケード版『グラディウス』は、スピードを最高の5にすると、おもしろいことにオプションを反対側に出現してしまったりするのだ。画面縦でも横でもそれはできて、左の写真のようにオプションを一個だけ関係ないところに移動させることが可能なのだ。

この裏技の忠実度はというと、その回答はノーである。悲しいかなここまでは移植してはいないようなのだ。でも、この現象は逆にない方がプレイしやすくなると思われるので、これはこれでいいんじゃないかと思うぞ。それにスピード5にする人なんていないだろうしね。


▲～サターン版～
こちらもPS版と同様に、いくら頑張ってもできなかった。


▲～プレイステーション版～
画面の縦スクロールを利用すればできないことはないが、普通では無理。

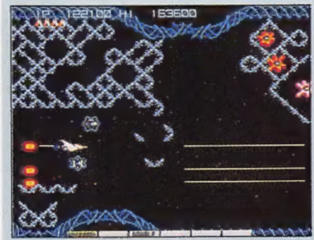

▲～アーケード版～
一番右にはぐれオプションがいるぞ。画面端で動くとできるのだ。

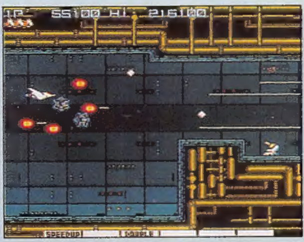
バリアーの誘導は？

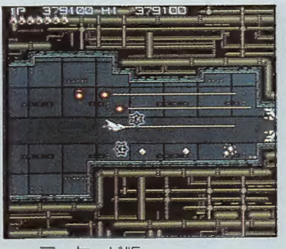
このテクニックは、自機のスピードを3以上上げてバリアーを出した時にうまく誘導すると、固定されずに自機の周りをぐるぐると回り出すのだ。これもあまり役には立たないので、これも本当にギャラリー受けオンリーのテクニックなんだけど、これはきちんとできるのか試してみよう。

おっとこれはできるようだ。しかし、これをやるためにはかなりのスピードにしなくてはならないので、このままではクリアの方が難しいぞ。

これは忠実に再現されているようなので、とりあえずこの検証は合格としておこう。


▲～サターン版～
SS版でもOK、でもあんまり使えないんだなこれが。

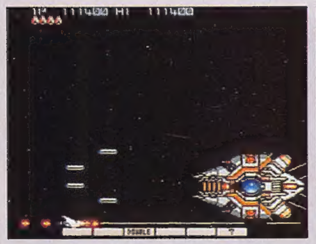

▲～プレイステーション版～
これは移植版でも使用可能であった。さすがコナミ。


▲～アーケード版～
ほら、くるくる回ってる。これで弾消しもできるのだ。

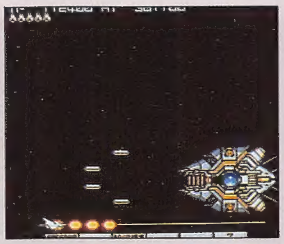
ビックコアの安全地帯

ビックコアの安全地帯とは、自機をある一定までパワーアップさせておいて、ビックコアが出現した時に画面の一番下にいるとレーザーにまったく当たらないので、超余裕でクリアできてしまう、とても便利なテクニックなのだ。この技は『グラディウス』ユーザーにとってはかなり有名なので、結構知っているんじゃないかな？　では早速検証なのだ。

おっとこれは完璧に再現されているようだ。さすがはコナミ、ここらへんの忠実再現は我々にとっても大変喜ばしいかぎりである。しかし、2周目からは打ち返し弾が飛んでくるので1周目限定だぞ。


▲～サターン版～
PS版でも可能ならSS版でもできる。よかったなぁ。


▲～プレイステーション版～
やっぱり大丈夫だった。これでボス戦も安心だね。

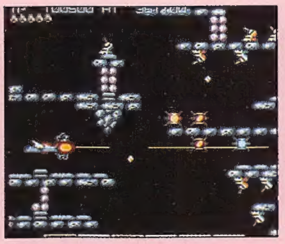

▲～アーケード版～
ビックコアの安地はここで大丈夫。倒すもよし、自爆させるもよし。

2面の障害物は？

各ステージには障害物や、建物が浮遊しているのだが、普通これに当たるとミスになってしまう。だがある一定の地形には、当たり判定が存在しないただのダミーの場所もあったりするのだ。特にそれが顕著に現れるステージとして、2面の障害物がある。小さな石版のようなものが浮遊しているのだが、実はこれに当たってもミスにならない。初めてやる人にはこの石版、かなりのプレッシャーになるのでこれは強烈な心理作戦だと思うぞ。実際試してみると…SS版もPS版もこれはばっちり移植されているようだ。これで2面も安心してプレイできるぞ。


▲～サターン版～
無理してもここに当たりにいくのはもうクセだね。


▲～プレイステーション版～
これは完全忠実だった。敵弾も貫通するので注意しよう。

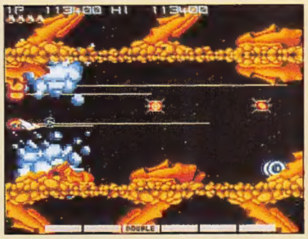

▲～アーケード版～
実は当たり判定はまったく存在しない石版。びっくりさせるぜ。

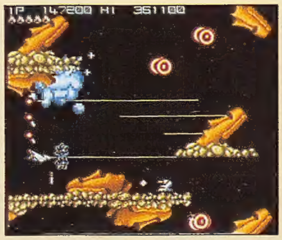
下向きモアイの倒し方

3面のモアイの弱点は口であり、ここにショットを撃ち込むことで破壊できるのだが、下向きのモアイは基本的にダブルでないと破壊できないようになっている。しかし、オプションを口に重ねることによって、ノーマルショットでもレーザーでもなんと破壊が可能なのだ。これも実用度Aクラスのテクニックなので、忠実に再現されているか心配なのだが…。

結果は成功のようだ。左の写真を見てくれれば分かる通り、きちんと破壊できることが証明されたぞ。このテクニックを応用して、後ろ向きのモアイも破壊できるので覚えよう。

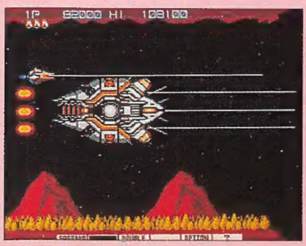

▲～サターン版～
下向き逆モアイもこの方法で可能なのだ。


▲～プレイステーション版～
反対向きのモアイでもオプションを重ねれば一発破壊。

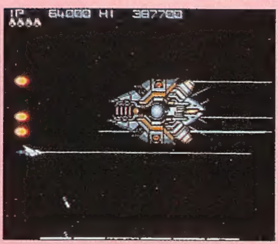

▲～アーケード版～
ダブルにしなくても簡単破壊は、かなり有利に展開できる。

レーザーの貫通度

パワーアップのひとつであるレーザーは、その破壊力と見た目に魅了された『グラディウス』ユーザーもかなりいるはず。特に目を見張るところといえば、ステージ5に出現するあの触手肉ダンゴを瞬殺できるのはかなりの快感である。そしてもうひとつの場所は、各面のボスであるビックコアなのだ。そのレーザーの破壊力はビックコアを貫通し、たった一発で破壊できるほどだ。しかし、このレーザーは貫通しなければ意味が無い。これも忠実再現かどうか見てると…。よかった、一瞬で破壊できたぞ。破壊できるのに1秒もかからないのだ。

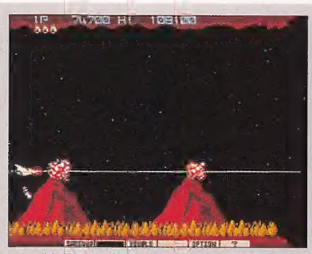

▲～サターン版～
やっぱり貫通しないと『グラディウス』のレーザーじゃないね。

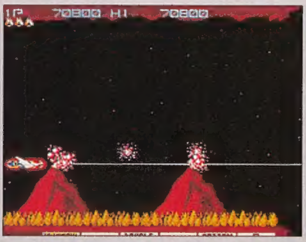

▲～プレイステーション版～
レーザーをチョンチョンと撃つと、なかのクリスタルだけ破壊可能。


▲～アーケード版～
レーザーがあればビックコアを倒すのに1秒かからない。

火山で点かせぎ

ステージ1の火山地帯は、一定時間噴火に耐えなくてはならない。この吹き出る火山弾は一個100点であり、全部破壊できればかなりの点数かせぎができるだろう。そしてそれを可能にするのが、ミサイル・レーザー・オプション×3の一面でのフル装備で、写真のような形にするとなんと一面ビックコア手前で75000～80000点以上入るのだ。これは移植後も可能かどうか試してみたぞ。写真ではSS版・PS版とも70000点台だが、実際80000点以上いくことが確認できた。6面も検証の結果、かせぎスポットのままなので点かせマニアもこれで安心なのだ。


▲～サターン版～
危ないと思ったら、すみやかに左上に退避しよう。

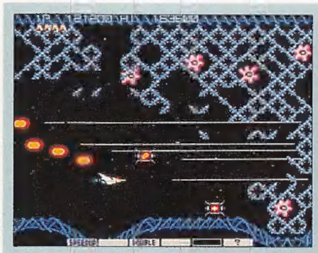

▲～プレイステーション版～
ここで大量得点を稼いでおくと、1UPのペースも速くなるぞ。


▲～アーケード版～
きちんと一直線に揃えないと、逃げた火山弾でミスすることに。

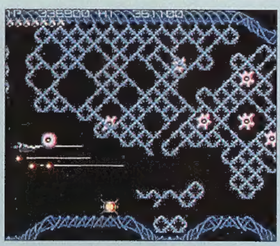
6面の音を聞いてね

この『グラディウス』のメロディはかなり美しい。今のただ派手さを求めるBGMと違い、洗練された感じがあるのだ。効果音もまさにぴったり合った音を演出していて、特に6面細胞ステージにおいて、破壊できる障害物をレーザーで一掃したときのあのシャリシャリっとした音や、アメーバを倒したときのぷにぷにっとした効果音はサウンドマニアの俺としてはたまらないものがある。これも忠実に再現できているとありがたいのだが…。

やはりサウンドはまったく同じ、効果音も完璧再現されていたぞ。みんなもこの音に浸ってくれ。


▲～サターン版～
いいねぇ、サウンドが。ほかのゲームメーカーも見習ってほしいものだ。


▲～プレイステーション版～
おお、完全移植。これで気持ちよくプレイできるってもんだ。


▲～アーケード版～
この音だよこの音！　このシャリシャリが聴きたくてやるようなものだ。

逆火山の火口は?

4面ステージの逆火山の噴火。この攻撃は実につらい。まあここはフル装備ならばなんとかやり過ごせるのだが、一度死んでしまうと結構きついのだ。ここを抜けられなくて泣いた人もいたんじゃないかな？　うまいテクニックのひとつとして、火山弾が火口よりも下の方から出ていることを利用した。逆火山火口張り付きという方法が存在するのだ。これはオプションやミサイルを装備していないとできないのだが、果たしてこのテクニックは通用するのであろうか…？　このテクニックもOKだった。昔はこれでギャラリー受けを狙っていたんだなぁ。


▲～サターン版～
本当は、これはできないだろうと思っていたのだが…あっぱれ。

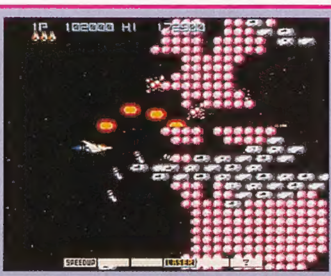

▲～プレイステーション版～
PSでもできるねぇ。ここらへんはうまくできてると思うよ。

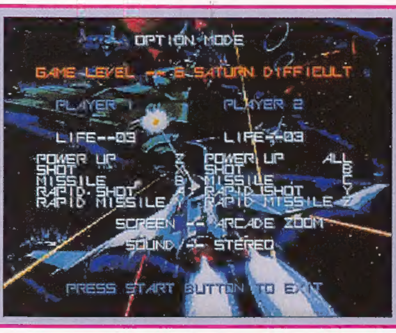

▲～アーケード版～
ここにいても、ミサイルなどがなくてはやられてしまうぞ。

ピーターのこう遊んで♥

イェイ、ピーターっす。『グラディウス』をやっていると、ときの流れをひしひしと感じてしまうなぁ。『グラディウス　デラックスパック』のオプションであるキーコンフィグなのだが、これがなかなか厄介なのでオススメのセッティングを教えちゃおう。レーザー用のショットボタンを一番押しやすいところに、ラピッドショットをそのとなりに設定しよう。パワーアップは一番右に置いておこう。そうすれば間違いが少なくなるぞ。

そしてもうひとつ、俺としてはBGMをじっくり堪能しながらプレイしてほしい。キミも『グラディウス』の虜になること間違いないぞ。

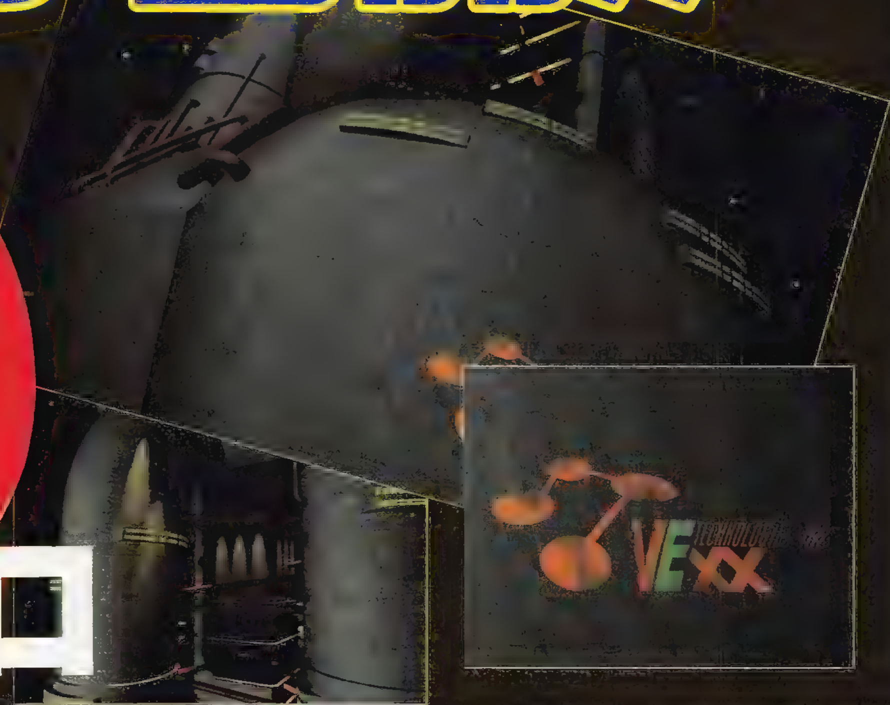

▲自分のスタイルで遊べるシューティング。それが『グラディウス』。



▶これはファイティングスティック専用のチューンだ。


KONAMI
SEGASATURN
PlayStation
復活の日、迫る
GRADIUS
GRADIUS®
DELUXE PACK
GRADIUS II®
GOFERの野望
シューティングゲーム往年の名作「グラディウス」と、
「グラディウスII」。この2作品を収録したデラックスパック、
いよいよ発売間近。
'96.3.29 ON SALE
プレイステーション版・セガサターン版同時発売　メーカー希望小売価格 5,800円(税別)
©1985 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
KONAMI

ニング公開!!



ミー・ゼロ

■発売日：未定
■メーカー：ワープ
■価格(税別)：未定
■ジャンル：インタラクティブムービー



忍び寄る…











ついにオープ

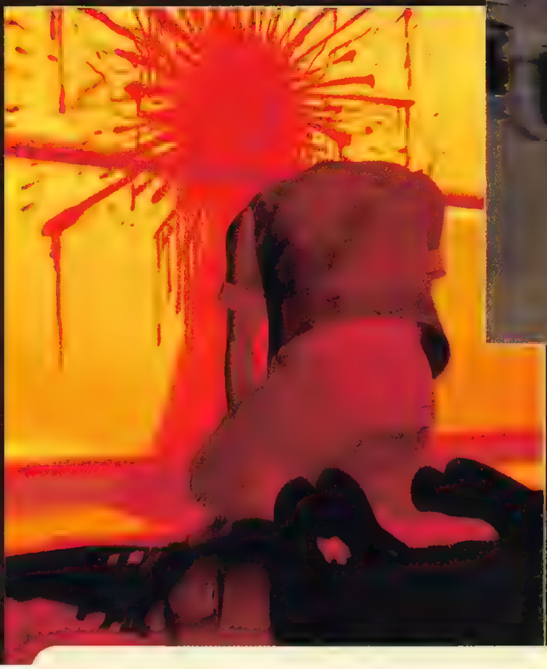
E

エネ

見えない恐怖が

とうとう明らかになる、期待のプレイステーション用ソフト『EO』のゲームシステム。斬新なシステムや細やかな演出、そこに込められたテーマなど〝プレイステーションEXPO〟でも最注目の作品である。









飯野社長 オープニングを語る

まずオープニングのストーリーを紹介しましょう。主人公であるローラさんたちが乗っているのは、大きな宇宙船なんです。どこへ行っていたのか、何をしていたのかはよく分からないけれど、地球への帰還中です。その時、大きな衝撃があって、コールドスリープをしていたローラさんが、エマージェンシープログラムで起き上がろうとしています。これは、部屋のカメラから撮ったような感じですね。

同時に、船内のどこかにある〝EO〟と書かれた扉から何かが飛び出そうとしている映像が入ります。ローラさんが目を開けようとするのと、扉が破られそうになっている映像とが交互に入り、ローラさんが目をぱっちり開けるのとほぼ同時に扉が破られ、何かが飛び出します。

ですが、そこには何も見えないんです。地面を踏んだり、壁にぶつかったりしているみたいなんですけど、何も見えないんですよ。何かが凄いスピードで宇宙船の中を走っていることしか分からない。

で、ローラさんはコールドスリープから目覚めたばかりなので、寝ぼけています。そのままモニターをたぐり寄せて、船内のネットワークにつなぐわけです。これにはビデオホンとデータベースが含まれています。たまたまリストの一番上に名前のあった人をビデオホンで呼び出します。すると、黒人の男性が映ります。彼は何かを慌ててしゃべっているんですが、故障らしくこちらには何も聞こえてこないのです。

突然、彼の部屋に何者かが侵入してきたような気配がします。彼は入口の方を見て後ずさりするんです。カメラも生物に反応して視点を変更するんですが、そこには何も映っていないのです。もう一度彼を映すと、彼はローラに何かを訴えます。そして、手元の銃を撃ちます――その時、一瞬だけ何者かの姿が見えるのですが――彼は無惨にも殺されてしまいます。

そして、カメラは死体を映すばかり。ローラは何も思い出せず、何をしていいのか分からないまま原因の究明に乗り出すのです。

◆

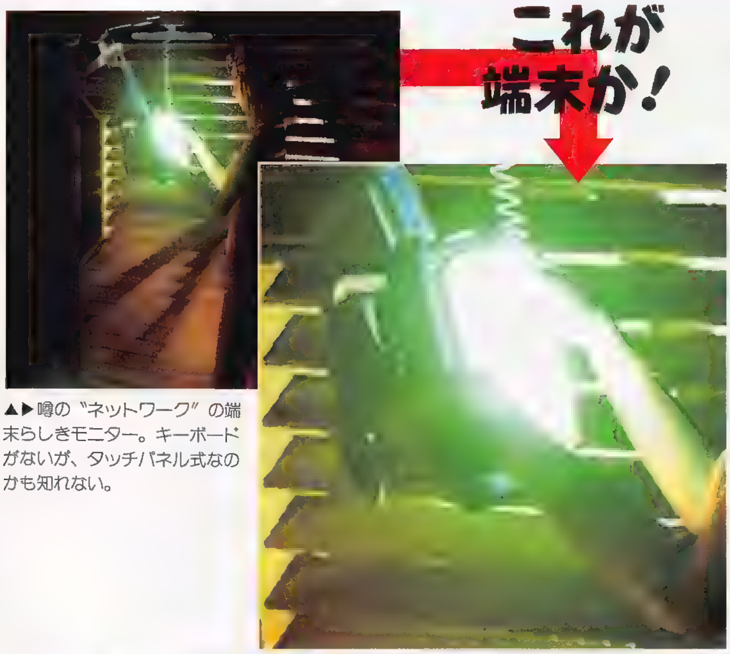
まず、オープニングだけでも〝デジタルの悲しみ〟というテーマが提示されています。近くにハッキリと見えているのに、実際は遠くにいるので、手助けができない。自分の親しい人が危機に陥っているのを目の前で見ているのに、自分は何もできないんですよ。焦りや苛立ちもあるでしょう。でも、それ以上に悲しいですよね、絶対に。

けれども、この悲しみはまだほんの一部ですから。実際、ストーリー中にはデジタルであるが故の悲しみを感じられる部分が多数あります。

ちなみに、殺されてしまう男は船内でも力自慢の人なんですが、彼は軽々持ち上げられて、パクッとやられてしまいます。これは演出で上手くやるので注目して下さい。



▶「オープニングはプレステEXPOで見れますよ」と社長。



▲▶噂の“ネットワーク”の端末らしきモニター。キーボードがないが、タッチパネル式なのかも知れない。

深い ネットワーク を使え

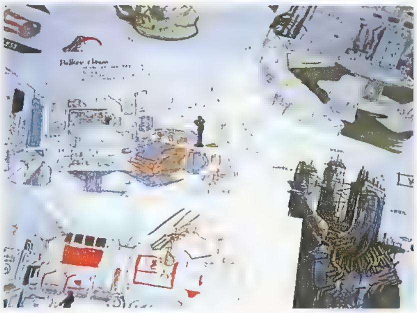
『EO』の中でも多分に遊びの要素が入っているのが“ネットワーク”だ。通常、扉を開閉したり何らかのシステムを起動させたりするのに使うのだが、“ビデオホン”で他の乗組員と話をしたり、部屋を覗いたりできるし“データベース”でさまざまなことを調べることができる。

ゲームの最初のうちは、ローラはコールドスリープから目覚めたばかりで、自分のことや船内のことなどをかなり忘れてしまっている。そのため、このネットワークでもいろいろなことを試してみるといいだろう。



▶この扉は、ふつうに開いてくれるのだろうか？

遊び心を知っているワープのことだから、データベースにも期待できそうだ。あんなことを検索すると、こんな答えが返ってきたりして…というう楽しみがありそうだね。だからといって、本編を忘れてネットワークに没頭し過ぎないように。また、ビデオホンでの会話はすべて音声で、字幕は入らない予定だ。



▶部屋や宇宙船の資料。これ以上は見せられません（笑）。



▶彼がオープニングで殺されてしまう不幸な人。

飯野社長の『EO』解説インタビュー

プレイステーションEXPOを控え、意気上がるワープ。そこで、飯野社長が語ってくれた『EO』は、こんなゲームだったのだ！

ネットワークにハマりますよ

まぁゲーム内容を大別すると“廊下”と“部屋”そして“ネットワーク”の3つになります。そのうち部屋の中に属しているのがこのネットワークなんですが、これを使ってできることって、いろいろあるんですよ。最初は故障していたりして機能は限定されていますが、ネットワークでドアの開閉などを行う、データベースで調べごとをする、そしてビデオホンで人と話す、というようなことができます。

その乗組員ですが、ドイツ人の船長を始め、ファンキーな黒人女性、殺されてしまった黒人のクルーがいます。あと、日本人の科学者、この人には要注意ですね（笑）。他にもいますがまだ内緒です。この人間関係はある比喩になっているので、覚えておいて下さいね。

それから、会話数は比較的多いですし、きちんと状況に応じてしゃべってくれます。会話も字幕ではなく、きちんと音声で会話するようになっていますので、雰囲気を損ねるようなことはないです。

彼らは宇宙船のタワーのうち、居住区であるサマータワーとウインタータワーにいます。最初にローラさんがいるのは小さい方のウインタータワーです。プレイステーションEXPOでは、このへんをプレイしていただける予定になっています。だいたい、全体の1／10くらいですけどね。で、その時に登場する人物はローラさんを含めて4人です。実際、船内にいる人数はもっと多いですよ。

話を戻しますが、いわばパソコンネットの擬似体験ができるんです。他の船員とのコミュニケーションやいろいろな部屋を覗いたり、とかね。

ただ、これにハマリ過ぎてゲームを解くためのカギだと思われてしまうとこまりますね。また、ウインタータワーから出るためには、謎の衝撃で故障したネットワークのシステムを修復することも必要です。先程も言ったように、最初は機能が限定されているんです。自由すぎても混乱しちゃいますから、順に覚えられるように工夫してありますよ。

それから、部屋にはまずモンスターは入ってきません。ですから、安心して部屋もネットも探索できるでしょう。

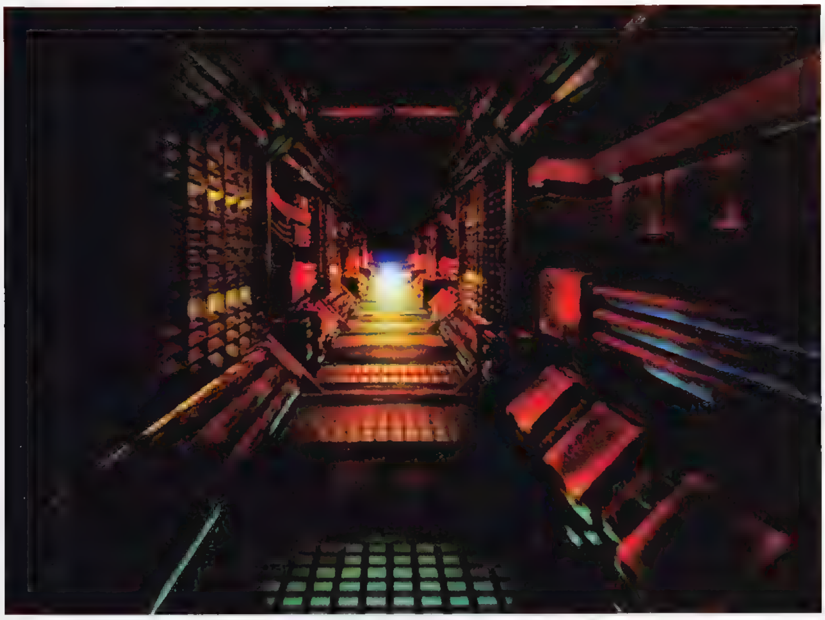


細やかな部屋を探索

部屋については、残念ながら殺されてしまう黒人男性の部屋の一部と、ローラの部屋の一部しかわからない。おそらく、乗組員の部屋の他にも貨物室や医療室などの船室があるだろうと思われる。

また"EO"と紅く大きく殴り書きされた扉もある。

これらの部屋は、きちんと宇宙船らしさ、というよりも理屈に合うように配置されている。決していいかげんな作りなどではないのだ。もちろん内部も細やかなものだ。





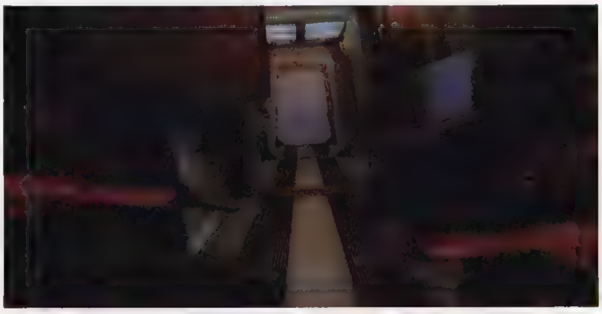
▶これも部屋の資料。実は、細かいことがたくさん書いてある。

緊張の通路を移動

このゲームのおもしろさの半分は、この通路にある。移動はまさに命懸け、緊張の連続だ。

画面上では見えない敵。それが近づいてくると、あるところで入手できる生体反応装置の音が速くなる。逃げるなら、音が遅くなるようにすればいい。しかし、戦うとなると別だ。

戦闘は体力のやりとりではない。生命のやりとりとなるのだ。当然だがシビアで、死んだら終わり、なのである。もし、敵が複数でてきたら…。怖くとも、見えなくとも、敵は前にいると信じ、引き金を引くしかないのである。



▶通路に潜む"見えない敵"の魔手から逃れられるのか？

分割してもゲームになります

正直に言って"通路"部分と"部屋"部分を別々のゲームにした方が儲かりますよね。それに、きちんとした製品になるクオリティなんですよ、それぞれが。

で、通路の方は今までにない、スムーズな移動ができるものです。せっかくポリゴンを使っているのに、1×1のブロックが並んでいるようなものではもったいないですし。それに、"宇宙船の中"ということをよく表現できたと思っています。

で、敵は通路でうろうろしていますが、見えないんです。では、どうやって敵の攻撃を避けたり敵に攻撃したりするのか。それには、あるアイテムが必要になるんです。これは生体を発見すると、音で知らせてくれる機械なんですが、生体が前方にいるとき、後方にいるときなどで違う音を出すんです。そして、生体が遠いときは間隔の長い音、近いときは間隔の短い音を発するんです。つまり"音"で相手を見つけるんです。ですから、ボリュームが低かったり音の出ないテレビを使っていたりすると、ゲームができませんよ。

自分の武器は銃なんですが、これはタメ撃ちをしないとならないものです。と、いうことは、一撃必殺で敵に命中させないとこっちが殺されてしまうんです。だから、ギリギリまで引きつけて撃つ。でも、相手が見えないから、とても怖いんですよ。

RPGとかだと戦闘と移動が別モノになっていますが、その切り替え感がなく、常に恐怖を感じながら移動することになりますよ。

あと、部屋ではそれほど難し過ぎたり、ややこし過ぎる謎は用意していません。あっさりし過ぎてる方が怖い部分がありますからね。

例えば、瀕死の人の部屋を開けようとしていたとき、その扉が音声反応で開く場合であれば「あぁ、あの部屋に録音機があったはず」とか、死んでしまった人の部屋がDNA反応で開く扉だったら、その人の手首を切り取ってくる、とかね。これも"デジタルの悲しみ"ですよね。

それから、部屋の中の小物までものすごく描き込んでありますから、じっくりと観察してみて下さい。乗組員の性格がわかりますよ。



▲「ワープって、サービスし過ぎかな？ でも、ユーザーがよろこんでくれればいい」

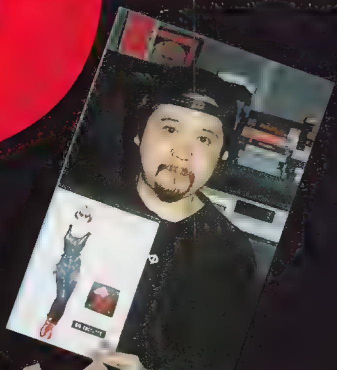


▶綺麗な顔をして眠っているローラ。目覚めたときから、恐怖が始まる。

E0 エネミー・ゼロ インタビュー







造型界の巨匠、韮沢靖先生にも参加頂いた今回のインタビュー。今回は笑い声の多い、非常に和やかなインタビューとなった。

先生はやめて下さい(笑)



個人的な話も多く、インタビューというよりは雑談のような感じになってしまった今回。だが、このインタビューで『E0』クリエイターの素顔を紹介することができると思う。

編集部（以下、編）：韮沢さんは最初の時点から参加されているということで…あのモデルはどちらに…？

飯野：あっちに隠してありますよ。

編：というのがですね、（前のインタビューで）ここにお邪魔したときに、一目でわかったんですよ。このフィギアはあの韮沢さんのものだ、って。で、飯野社長にお伺いしたら、渋々教えてくださったんですよ。

飯野社長（以下、飯野）：でも見ればすぐわかるんですね。

韮沢先生（以下、韮沢）：ずいぶん雑ですからね。

編：そんなことありませんよ。特徴ある造型ですぐにわかりました。

韮沢：それはそれは…。

飯野：造型界ってどうなんです？ どれくらいいらっしゃるんですか、名前が売れて本出す人とか。

韮沢：模型って版権とかが膨大にあって、なかなか本とか出せないんですよね。オリジナルじゃないと。専門誌も少ないですし。

飯野：じゃあ、オリジナルじゃない人はかわいそうなんだ。

韮沢：そう…ですね。

編：ファンタスティック・クリーチャーワールド（大日本絵画刊）もクリーチャー・コア（ホビージャパン刊）もほぼオリジナルでしたよね。

――その後、しばらく模型界についての話が続く。

飯野：じゃあ、どうもありがとうございました…って、終わり（笑）。

韮沢：何のインタビューだかわかんなくなってる（笑）。

飯野：じゃあ、これからってことで。

編：韮沢さんの過去の作品を見ていますと、細かい設定がイラスト中に書かれていますよね。今回もあのような感じで設定されたんですか？

韮沢：いや、…社長（飯野社長を見る）？

飯野：え？ 俺、今「いや」って言うと思わなかった（笑）。

韮沢：そうですね、けっこう今回は漠然としたものを社長から頂いて…。

社長：その社長っていうのはやめてくださいよ（笑）。

韮沢：ははは…イメージの方から入ってきたんで。ただ社長は…。

社長：だから、社長って文章にもなっちゃうじゃない。やだよ、俺（笑）。

韮沢：じゃあ、「社長はやめましょう」って書いておいて下さい。

編：はい（笑）。

韮沢：で、実際はエイリアン的なムードのある、っていう基本があったので、自分なりにスタイリッシュなヤツを、と思ったんです。

飯野：ゲーム上こうしたいっていう目的があって、それを韮沢先生に…。

先生：先生はやめて下さい（笑）。

飯野：それをしてくださいって言ったら、初めは不機嫌で…。

韮沢：作ってる（笑）／

飯野：うそうそ。飲んで喋ってるみたいだよね。

飯野賢治



東京都出身、生年月日、年齢不詳。血液型はB型。1994年、株式会社ワープを設立。同社の代表取締役を務める。"ユーザーが楽しんで遊んでくれるソフト"の開発・販売をしていくために、日夜さまざまな魑魅魍魎と戦い続ける。

本当は、今のデザインになってできなくなったことも…

飯野：それはともかく、そのクリーチャーのゲームの中でのポジションっていうか、ありますよね、その人の役割みたいなの。設定上でこうでないとマズインで、それの要素を入れて下さい、っていうのだけは頼んだんです。例えばエイリアンって何なんだかわからないじゃないですか。そんぐらいの方がおもしろいんですよ。このテの話って。設定がありすぎても仮面ライダーの敵役みたいになって怖くなくなっちゃう。だから、タイトルの意味の"見えない敵"というものと若干の性格づけ以外は割と自由だったんですね。それを先生に伝えて…（2人、アイコンタクト）…韮沢さんに伝えて。でも、お互いに意見を出し合って作ったから、どこがどっちの意見とかはわかんなくなっちゃってますね。それに、韮沢さんのもってる…マッドさ、とい

うか、それがよくて。

編：ええ。

韮沢：「ええ」って？（笑）

編：いや、言葉そのものを肯定したのではないのです。わかる人にだけわかる、韮沢さんの作品の得体の知れない感覚とかですよね。

飯野：僕が思ったのはね、韮沢さんって、とことんクリーチャー好きだと思うんですよ。それに、いいアイデアが形になってくる人ですしね。例えるなら、猫とか犬が好きな人がいて、好き過ぎちゃうとリボンつけたり服を着せたりしちゃう。これって、一般から見ると醜いですけど、本人は真剣なんですよね。でも、猫とか犬とかって世の中にはいっぱいいる。そこで、その“個”を所有したくなっちゃうと、自分なりのかわいさをつけるんですよ。韮沢さんの造型とか、時間かかって面倒臭い作業とかがあるんでしょうけど、どこかかわいいところがないと、「これって俺がやらなくてもいいんじゃないか」って思うわけですよ。

編：なるほど。

飯野：その生物にとってマイナス要素であることがかわいいわけです。マイナス要素とかはマイナス要素であること、弱いところがかわいいんですよ。例えば、飛んでる鳩を捕まえて家で飼おうとは思わないけど、鳩が羽根を怪我してたら、家で治して飼ってあげようと思うでしょう。と、理論上ですけど思うんです。

韮沢：まったくその通りです。

飯野：そういう部分から出てくる部分を韮沢さんからもらおうと思ったんです。だから、細かいことは言わなかったんです。本当は、今のデザインになってできなくなっちゃったってこともあったんだけど。



韮沢靖

新潟県出身、1963年生まれ。さまざまな“クリーチャー”を創造する、神の手を持つ造型職人。代表作『ファンタスティック・クリーチャー・ワールド』（大日本絵画・刊）など、造型だけでなくイラストも多く手掛ける。混沌の美を知る奇才である。

韮沢：（初耳だったのか）あら～。

飯野：で、それでストーリーを変えた部分もあるんですよ。これってちょっと見た目には欠けてたり、変わったり、そういうヤツなんです。けど、自分自身が生物として捉えて、韮沢さんと同じように苦労してCGとして育てていると、そいつの持ってる弱い要素がなくなっていく。

韮沢：うんうん。

飯野：それがおもしろくって。今はそんな変わった形をしているとかは、全然ウリにしていませんよ。初めは変わった形とかを気にしてましたけど、そういうヤツなんだ、って自然に思っているんです。それを利用した演出やシーンなんてないです。エイリアンでも、変わった形のところを際立たせて演出しているわけではないですよね。やってるうちに愛着がわいてそうなるだけ。でも、日本映画の場合はそういうところを目立たせようとするところがよくない。

韮沢：アップにしちゃったりとか。

飯野：だから、そういう意味では韮沢さんがデザインしたとか、それを意識したり前面に押し出したりはしていませんね。敵として犬とか虎を使うような感じです。それ以外にも、部屋の小物とか宇宙船とかやってもらってます。それこそ、プレステEXPOのオネーチャンの服とか。

編：おおっ!?（目に光が宿る）

韮沢：あれは燃えました！

飯野：ですから、割と世界をつくってもらう形に変わってきますね。

編：すべて共有してる感じですね。

飯野：スタッフの1人としてやってもらってます。ベッタリやんなきゃつまらないですよ。

ワープは赤と黒のイメージ

飯野：プレステEXPOは、ソフト1本作れるくらいお金かけてやってます。頑張りますからね。

編：で、先程お話に出ていたコスチュームも相当気合いをいれて…。

飯野：そこは韮沢さんのイメージで。

韮沢：そうですね、凝り過ぎないようにやりました。最初見せていただいたロゴが黒地に赤の半透明のロゴで。まぁそれで全体に赤と黒でやろう、と決めていたんです。生物っぽいものよりも、人工的なものがおもしろいと思って。

飯野：ゴルチェに頼むという案も最初はあったんですよね。

韮沢：モチーフは最初にできてましたからね。

飯野：それに、ワープは赤と黒のイメージですしね。『D』もそうだし。

韮沢：結局、赤&黒って、クラシックホラーなイメージがあるんです。『D』は確かにいい例ですよね。でも、『EO』はロゴがクリスタルじゃないですか。それがSFっぽいっていうのが、これまた社長のセンスですよね。

飯野：社長はやめなさいって（笑）。

韮沢：なんか、カタカナで“シャチョ”と“センセ”とか（笑）。

飯野：なんか、こうして書くとちゃんと仕事してなさそうだなぁ。監修誰々、とかで。実際お前はやってないだろう？って疑われちゃうよ。

編：でも、ワープさんの作品って、みんなちゃんとハンドメイドの匂いがするじゃないですか。それって、韮沢さんの造型のハンドメイドに共通するものがありますよね。

韮沢：うまいっすね。

飯野：なるほど、確かにね。僕もこの間、ある人に「大手のソフトハウスが高級フランス料理店だとすると、墓地下のラーメン屋みたいなもんだよね」って言われたんですよ。ちっちゃい汚いラーメン屋。誉められてんのかな、って。

韮沢：でも、『D』とかって、日本人の作ったゲームに見えませんよね。

編：そうですね。

飯野：結構難しいんですよね。狙っては出せないんですよ。僕らが“洋かぶれ日本人ヘビメタバンド”って呼ぶんですけどね、日本人で歌や英語がうまくてバンドを組むんだけど、やっぱり日本の演奏なんだよね。

韮沢：DNAの違いですかね。

飯野：うん。でも、『D』は狙わないで成功したからね。真似をしてもだめなんだよね。



ワープってパンクだね

飯野：少し前のSPA！での僕の名言なんですけどね、「すべてのゲームはここにつまづく」って。
韮沢：投げかけましたね。
編：驚きましたよね。どこまで柔らかくした文章だかわかりませんよね。
飯野：僕のは直してません。対談の相手方（SCEの方）のは直してありましたけれど。
韮沢：パンクですよね。ワープって。でも、それって大事ですよね。スピリットが。僕も持ち上げられつつ落とされるところにいるので。でも、飯野さんは風切って歩いてますからね。そのへんもあって、いっしょにやりたい、っていうのがありましたね。
飯野：新宿さくら通りって感じするね。…だけど、社長が風切って歩いてるのって、あんまり感心できないんじゃないかなぁ（笑）。金にモノをいわせてるみたいで。
韮沢：でも、他にもいろいろゲームの仕事はありましたが、それが悪いということではなく、企業的でしたからね。やっぱり言えない部分もあったりするじゃないですか。そのへん、ワープさんとは多分おもしろくやっていけると思いますよ。
飯野：うーん。話戻しますが、韮沢さんがデザインしたというのが気にならなくなればなるほどいいんですよ。映像って、難しいんですよね。さっきも言いましたけど、作る側も気にしたくないんですよ。だから特にそれで見せよう、とかね。そうしちゃうとダメになるんだよね。
韮沢：そうですよね。
飯野：だからさ、映画とかでも〝何とかさんがデザインした怪獣〟とかが出てきちゃうと、そればっかり見ちゃって。
韮沢：そういうのありますね。キャラクター映画、っていうか。作品自体の力じゃなくてね。
飯野：クリーチャーものなんて、下手するとゲーム出る前から広告に載っけちゃったりしてね。先に見たら怖くもなんともないよね。
韮沢：まったくその通りです。と、いうこともかなり最初の段階でおっしゃっていたので、それも同感でしたよ。あまりこれみよがしに見せちゃうと、チープなものになりますからね。
飯野：こんなこと言ってて、韮沢さんが実際はまだデザインしてない、っていったら、すごくおもしろいですよね。
韮沢：いいですね～（笑）。
飯野：本当はさ、考えてないからこんなインタビューなの（笑）。
韮沢：言いながら考えてるの（笑）。あとで読むと言ってることがみんな違う（笑）。
飯野：そんなとこかな？ でも楽しかったね。
韮沢：ええ、本当に。
編：とても楽しかったですね。またよろしくお願いします。本日はどうもありがとうございました！



女優ローラの秘密

ワープのインタラクティブムービー『Dの食卓』で大ブレイクした〝バーチャル・アクトレス〟ローラ。『EO』と『Dの食卓』の主演も決定した彼女の素顔を飯野社長に語ってもらった。



まず、ローラさんのプロフィールは右の通りです。一応、これは『Dの食卓』の時のローラさんなので、『EO』に登場するローラさんとは必ずしも一致していません。特に、今回の『EO』のポイントのひとつになっているので、年齢については「この年齢ではない」としか言えないですね。

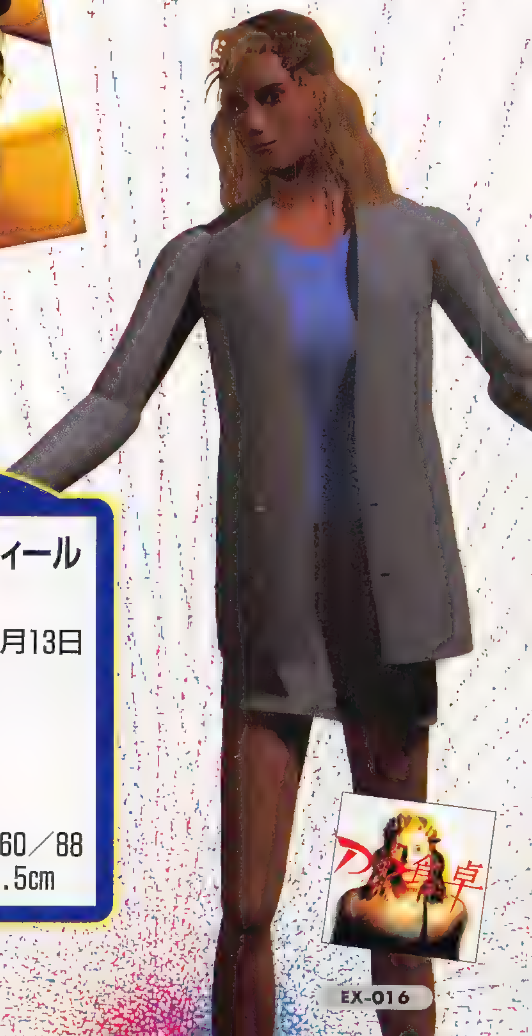
ローラさんは、バーチャル・アクトレスなんです。だから、年齢とかは比較的自由になるんですね。だいたい、±10歳くらいなら演じることができます。まぁ、実際にそういう女優さんもいますけれど。それもあって、女優としての彼女には年齢設定などはありません。あと、バーチャル・アクトレスの楽なところは、年齢もそうですが、身長や体重もあるていど自由にできますし、過食症にもならない。りえママもいないし、ギャラも取らないところですね。

他のゲームとかCMキャラクタトとか、グッズ製作の話がきてるんですよ。でも、あまり表に出過ぎちゃうと消費されちゃうんです。飽きられちゃうんですね。あと、彼女を見る人が、2等身とかのデフォルメされた彼女を見たいかどうか、とかもあります。コメディタッチだと別モノになっちゃう気がしますね。

でも、このへんは正式には3月以降から活動を開始したいと思ってます。また『Dの食卓』のスクリーンセーバーとかも考えています。これにも出演するでしょうね。



▲陽射しの中でくつろぐローラ。休暇中なのだろうか。



ローラのプロフィール

生年月日：1973年12月13日
星座：いて座
血液型：B型
身長：170cm
体重：？kg
スリーサイズ：89／60／88
足のサイズ：24.5cm

プレイステーションEXPOも（3月28日〜29日）

WARPブースでよろしく

遊びに来てね！

ワープのブースは凄そうだ。まず、とにかくでかい。単体のゲームでここまで大きなブースを出展しているところは他になく、これだけでもワープの『EO』への力の入れかたがわかるだろう。

ブース全体のデザインも非常に凝っていて、『EO』というゲームを象徴したような不思議な作りになっている感じだ。何だか、不思議な吸引力を持ったデザインだ。ちなみに、ブースの中と外では違う映像、違う音が流れるようにされており、中に入ればもちろん、外から眺めていても楽しめるようになっているらしい。

この『EO』ブースはシアター・ゾーンとプレイ・ゾーンに分かれており、それぞれで〝体験〟ができる。その体験は来場者たちを魅了してしまうことだろう。

シアター・ゾーンでは最初に紹介した『EO』のオープニングが流れるようになっている。約20分ものボリュームあるオープニングで、高いクオリティの映像が楽しめる。もちろん演出は最高レベルだ。

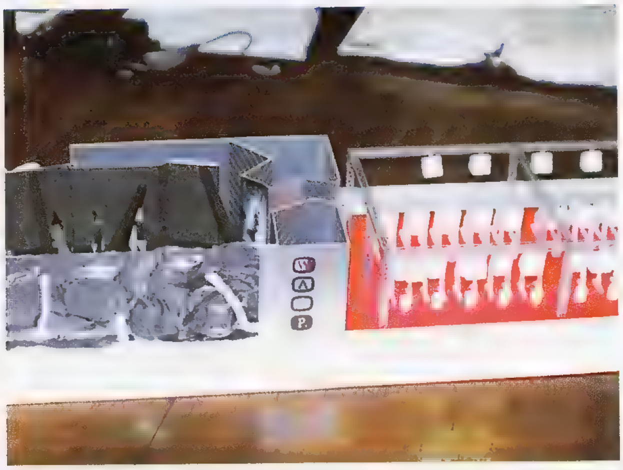
しかし、オープニングを見てしまったなら、やはりプレイをしたくなるのが必定、ということで、すぐ隣のプレイ・ゾーンに足を運ぶことができる。このプレイ・ゾーンに行けば、『EO』の体験版をプレイすることができる。

プレイ・ゾーンでは、革っぽいちょっとキワドイ感じのコスチュームに身を包んだおねーさんが、ひとりひとりの脇に立ってゲームの進めかたを教えてくれる。何しろ世界で初めての〝音〟がメインのゲームだけに、理解できなければ楽しさのすべては伝わりにくい。ただ、コスチュームが気になってしまって（うれしすぎて）困る、という人も続出するにちがいない。

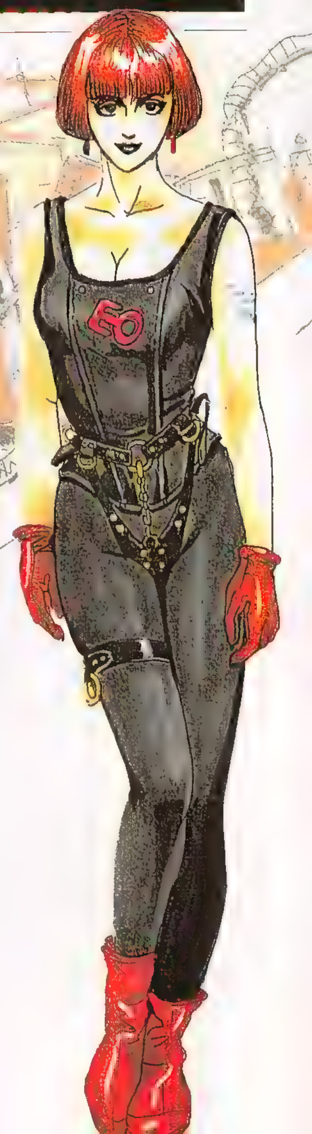
さて、『EO』体験版は、ゲーム全体の約1／10くらいをプレイできるバージョンで（これは先に解説した〝音〟や〝ネットワーク〟も存分に楽しめるものだ。登場人物もウインタータワーにいる人物、ローラを含めて4人出てくるため、会話なども十分に楽しめるに違いない。

ここまで、なかなかゲーム内容がつかみにくかったかもしれないが、プレイすれば本当に納得でるだろう。『EO』の持つ雰囲気、映像、ゲームシステム、音、そして、テーマ。それぞれを感じ取って欲しいと思っている。

プレイステーションEXPOのいちばんのお土産に『EO』の体験を持って帰ろう！（森沢〝進め一億〟光司）



▶これがブースの模型。



飯野社長のコメント

〝プレイステーションEXPO〟では、みなさんに〝体験〟と〝納得〟をしてもらいたい、と考えていまして、なるべく多くの方に楽しんでいただけるよう、非常に大きなスペースを用意しました。

言うなれば、今回は〝ショー〟ではなく〝プレイ〟です。見せるだけではなく、実際にゲームをしていただいて、このゲームの好き嫌いも決めてもらいたいんです。『EO』は今までにない特殊なゲームですから、反応もさまざまだとは思いますけれど、この時点でゲームに没頭していただいて、発売を楽しみにしてくれる人が多いといいな、と考えています。

また、今回は説明係の女性がマンツーマンでついて懇切丁寧に操作方法、内容などを教えてくれますので、今までにないゲームとはいっても、戸惑うことは少ないかと思います。

プレイ・ゾーンも広いので、たくさんの人に楽しんでもらえるはずです。

とにかく、ユーザーのみなさんに楽しんでいただき〝納得〟していただきたい。そのための大規模出展なんですよ。自信あります。ぜひ来て下さい。





鉄拳 TEKKEN2™

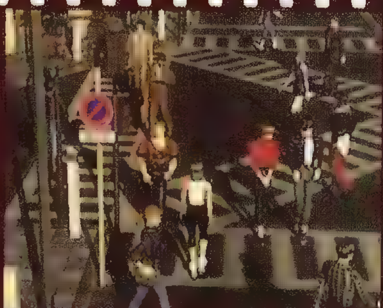
PlayStation

■発売日：3月29日予定
■メーカー：ナムコ
■価格（税別）：5800円
■ジャンル：3D格闘アクション

続報第4弾！

カッコイイ！ カッコヨスギるのぉ！ （プロペラ鷹）



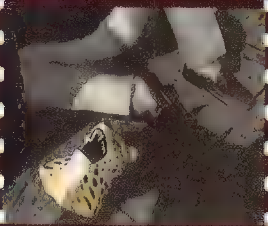


準が振り向くぞおい。

見てくれなきゃイヤなのぉ！

キングが…そして影…

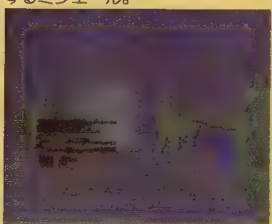




みんなが発売を心待ちにしている『鉄拳2』。今回も引き続きオリジナルCGを大公開だ。中ボス紹介もしているので、持ちキャラとしていたキミも大歓喜だぞ。（スカブー）



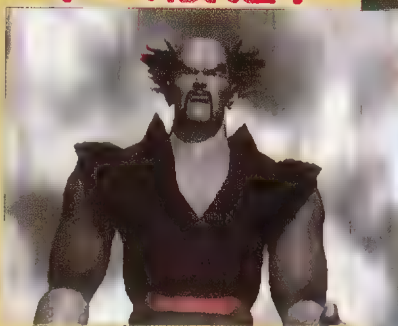
▲鏡に拳を叩きつけ怒りをあらわにするミシェール。



▲ジャックのオープニングデモだ。かっこいいぜ。



平八復活！





あれから1年…



新オープニングデモ大公開なのぉ！

LEE CHAOLAN 李 超狼

○銀髪の悪魔○

■国籍：日本
■格闘スタイル：三島流喧嘩空手＋マーシャルアーツ
■年齢：27歳
■身長：178cm
■体重：65kg
■血液型：A型
■仕事：カズヤの秘書及び雑用
■趣味：ハングライダー、パラグライダー、凧揚げ
■好きなもの：タバコ（特にメンソール系）

一八のライバルとすべく連れてこられた、三島平八の養子であるリー。平八から帝王学をたたき込まれ、その一環として武道を身につけることになる。リーは頭脳も武道も天才的であり、さらに修業をつまなくても強いというかっこいいヤツである。自分を打ち砕いた一八を倒すべく大会に参加する。イカすぜ！ リー。





平八にたたき込まれた平八流熊真拳を使う熱血熊。どうやってたたき込んだかは謎だが、人間の言うことをきちんと理解できる頭のいい熊であるらしい。熊真拳とはどういった拳法なのであろうか？ とりあえず力は強そうなので、攻撃があたったら痛そうだぞ。打倒ポールを胸に大会に参加する。

■国籍：なし
■格闘スタイル：平八流熊真拳
■年齢：人間で言えば22〜26歳くらい
■身長：280cm
■体重：210kg
■血液型：？型
■仕事：三島平八のペット
■趣味：昼寝
■好きなもの：人肉、三島平八

KUMA 熊

○マッドベアー○

BRUCE IRVIN ブルース・アービン

○ナイトメアーインパクト○



■国籍：アメリカ
■格闘スタイル：キックボクシング
■年齢：32歳
■身長：190cm
■体重：85kg
■血液型：A型
■仕事：一八の私設部隊のメンバー
■趣味：拳銃収集
■好きなもの：火薬

無敵のキックボクサー。小さい頃に、両親を失ったブルースは常に空腹にさいなまれ、暴力にさらされて生きてきたのだ。その生に対する異常なほどの執着と豊かな生活を得たいという執念は彼を最強の格闘家へと育てていくことになった。殺し屋に命を狙われたりとかなりデンジャラスな生き方をしている男だ。



老いてなお勇猛を馳せる心意六合拳の使い手だ。三島仁八（一八の祖父）の親友である。やっぱり仁八も髪はとがっているのであろうか？ 華僑の重鎮でもあるとてもえらいおじいさんである。平和のためには三島家を滅ぼさなければならないという仁八の意志を引き継いで大会に参加する。

■国籍：中国
■格闘スタイル：心意六合拳
■年齢：84歳
■身長：165cm
■体重：56kg
■血液型：B型
■仕事：普段は野菜作りをしている
■趣味：特になし
■好きなもの：早朝の空気

WANG JINREY 王 椋雷

○闘う哲人○

ANNA WILLIAMS アンナ・ウイリアムズ

○ライトニングスカーレット○

■国籍：アイルランド
■格闘スタイル：骨法＋合気道（三島流空手も少々）
■年齢：20歳
■身長：163cm
■体重：49kg
■血液型：Ａ型
■仕事：学生
■趣味：旅行
■好きなもの：ジェリー(アニメ『トムとジェリー』の)、エスプレッソコーヒー、赤ワイン

骨法と合気道を使う美しい女性だ。アンナの父親と姉嫌いにはひどいものがあり、この年になっても相変わらず姉妹喧嘩を続けている。この喧嘩がかなりすさまじいもので、相手の車に爆弾を仕掛けたり、相手の寝室に機関銃をぶち込んだりするほどの超ド級のものなのだ。あまりお近づきになりたくない姉妹である。





テコンドーの達人。テコンドーのチャンピオンだった父親を持つ良血である。父親は怪我がもとで選手生命を絶たれてしまい、以来酒浸りになってしまう。がベクとその兄弟たちは父を誰よりも尊敬する心は失わなかった。そんな父親をベクは過って殺してしまう。それ以来ベクの人生は変わってしまったのだ。

■国籍：韓国
■格闘スタイル：テコンドー
■年齢：27歳
■身長：180cm
■体重：70kg
■血液型：Ｂ型
■仕事：格闘家
■趣味：スカイダイビング
■好きなもの：父親の思い出

BAEK DOO SAN 白頭山

○キリング・ホーク○

P. JACK プロトタイプ・ジャック

○ロストメモリーモンスター○



■国籍：ロシア
■格闘スタイル：カまかせ
■年齢：7歳
■身長：235cm
■体重：185kg
■血液型：ガソリン
■仕事：なし（通常はガソリンを抜かれている）
■趣味：破壊行為
■好きなもの：どんな情報もメモリーにインプットすること

軍事用人造人間の試作品である。親子二代にわたりジャックやロシアに対して嫌がらせをしているという、体が大きいわりに気持ちがちょっと小さめのメカである。最近は自分のメモリーに上書きすることが多くなって、記憶がなくなって困っていたりと、おちゃめな面も持っているなぜか憎めないかわいい感じのするヤツ。



歴代最年少で大関に昇格した天才相撲マンである。角界で最強の男だったが火を吹いたり、派手な格好で土俵に上がったりとファンキーな行いをしたため横綱に昇進できなかった豪気なヤツだ。前大会でミシェールに一目ぼれしてしまい、愛の告白をするために今回の大会に出場したとのうわさもあるかわいい男である。

■国籍：日本
■格闘スタイル：相撲
■年齢：34歳
■身長：189cm
■体重：125kg
■血液型：B型
■仕事：カズヤの警護
■趣味：ばくち
■好きなもの：ブリ大根

GANRYU 巌竜

○暴走大銀杏○

KUNIMITSU 州光

○反逆のくノ一○

■国籍：なし（元日本）
■格闘スタイル：卍忍術
■年齢：?歳
■身長：173cm
■体重：58kg
■血液型：O型
■仕事：窃盗
■趣味：機械いじり（クーラーくらいなら自分で作れる）
■好きなもの：シースーナイフ

卍党員時代に身に付けた卍流柔術を使う。州光の祖父は刀鍛冶をしているのだが、どんなに頑張っても〝妖刀吉光〟に値するものができなかった。州光は死の床にある祖父に、死ぬ前に最高の刀を作って欲しいと思っており、そのために吉光の持つ〝妖刀吉光〟を奪おうと大会に参加する。祖父思いのいい娘である。





裏プロレス界の王者。キングとの間にはかつて死力を尽くして闘ったもの同士にしかわからない強い友情で結ばれている。酒浸りの生活をおくる宿敵キングの苦境を気にかけており、苦境脱出のチャンスになるかと思い、キングに大会参加の意志を伝える。強く、やさしく、そしてかっこいい男なのだ。

■国籍：?
■格闘スタイル：レスリング
■年齢：?歳
■身長：193cm
■体重：91kg
■血液型：?型
■仕事：プロレスリング
■趣味：道場破り（以前、用心棒をしていたポールにでくわしたことがある）
■好きなもの：ビール

ARMOR KING アーマー・キング

○悪の華○

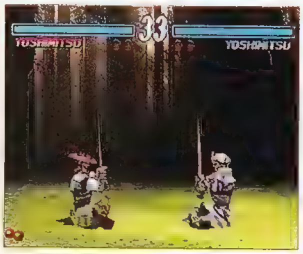
攻略に入る前に…

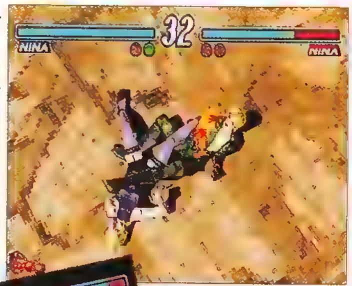
『鉄拳2』のシステム&各モードについて

『鉄拳2』とは…

『鉄拳2』のシステム、動かし方については、今さら説明するまでもなくみんなわかっていると思うが、念には念をいれて、もう一度おさらいをしておこう。

今作からの新システムとしては、オートガードがある。方向キーがニュートラルのままでも、立ちガード（しゃがみガードはオート不可）と判定してくれ勝手にガードしてくれるのだ。お手軽に使っていけそうだが欠点もあるので注意しよう。もうひとつは投げ抜けだ。うまく抜けるにはタイミングが命なので、練習して使いこなせるようにしていこう。


▲こっ、この吉光の姿はぁ～！

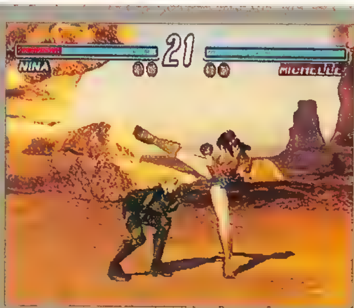

▲決める技によっては視点がこんなふうにも変わるぞ！


▲平八の漢らしい一撃！ やられた相手はとても痛いぞ。

上・中・下段の存在について

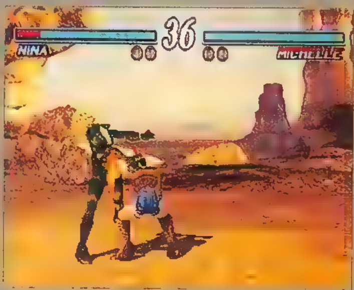
上段

立ち状態でガードするか、もしくはしゃがんでかわすことができるのが上段攻撃。


▶ハイキックはもちろん上段攻撃。

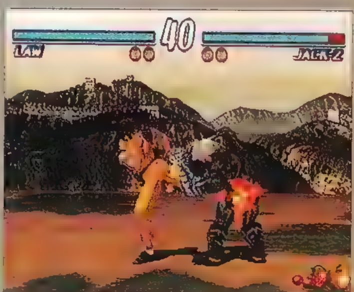
中段

しゃがみの状態だとくらってしまう。立ちガードのみで防ぐことができるのが中段攻撃だ。


▶ヒジのような中段攻撃が相手に炸裂だ。

下段

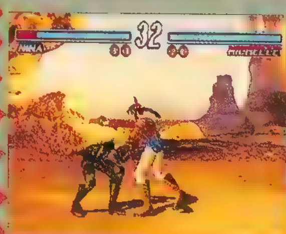
しゃがみガードのみで防ぐことが可能なのが下段攻撃だ。当然立ちガードだとくらってしまうぞ。


▶ハチョ、ハチョっとローキック。下段攻撃だぞ。

投げについて

通常投げ

攻撃ボタンを縦に同時押し（左P＋左Kと右P＋右K）することによって出せる投げが通常投げだ。しゃがんだ状態からも出すことができるので、有効に使っていこう。


▲しゃがんで投げをかわされてしまった。投げのスカリポーズがでてるぞ。

コマンド投げ

コマンド投げとは、方向キーの入力＋攻撃ボタンを特定の組み合わせで押すことによって出せる投げのことだ。通常投げと違って投げ抜けされることはないのでどんどん使っていけるぞ。


▲ポールの巴投げだ。各キャラ数個のコマンド投げを持っているぞ。

背後投げ

相手の背後から通常投げと同じ動作をすると背後投げをすることができるぞ。対戦で決まることはめったにないと思うが、ダメージの高い技が多いので、一度は決めてみよう。


▲平八の背後投げ。その名も仁王砕き。このあとケツを叩きつけるのだ。

システムについてぇ！

攻略に入る前に…

『鉄拳2』のシステム&各モードについて

各モードについてぇ!

プラクティスモード

技の練習をすることができるモードだ。CPUが練習相手になってくれるので、普段では決められないようなスゴイ連続技なども入れることができてしまうぞ。このモードで練習して、友達に差をつけるのだ。



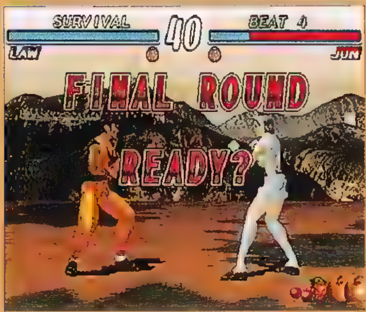
◀画面上部にヒット数などが表示されるのだ。



▶このモードを活用して強くなれ!

サバイバルモード

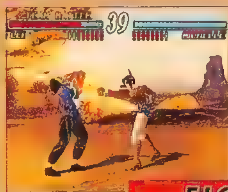
体力の続く限りCPUと闘っていくモード。ラウンドは一本先取で進んでいくが、体力はステージが変わっても回復しないので、ミスしているようでは先に進んでいくことはできないぞ。腕に自信がついてきたらこのモードにチャレンジだ。



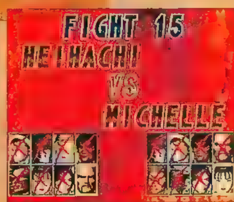
▲自分の体力ゲージの上に勝ち抜き数が表示される。キミは何人勝ち抜けるかな?

チームバトルモード

自分の好きなキャラクターでチームを編成し、相手のチームと勝ち抜き戦ができるモードがこれ。チーム編成は最高8人まで設定することが可能だ。みんなで集まったときに、ワイワイやるならこのモードが最適だぞ。



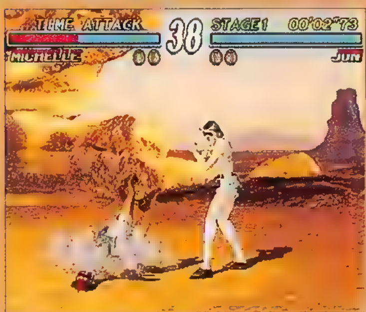
◀体力ゲージの下に残りの人数がでてるぞ。



▶倒されたキャラにはバツがつくぞ。

タイムアタックモード

CPU戦をいかに速いタイムでクリアすることができるかを競うモード。いつもの対人の闘い方と違った、対CPU戦専用の攻撃パターンを作っていかないと、速いタイムをだすことは難しいぞ。いろいろと研究してみよう。



▲いかに速く倒せるか。瞬殺コンボで驚異のタイムをたたきだせ!

ワンダフルメキシカンコンボだ!



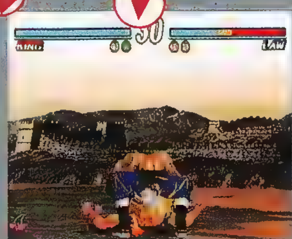
▲まず一回叩きつけて…、



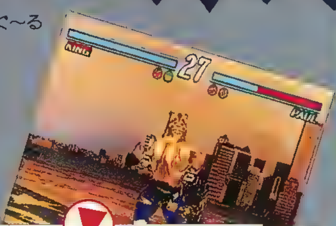
◀ジャーマンスウープレックスウ~。まだまだ!。



◀バァァアクドロップにつなげる。そこから…、



▲パワーボムでまたも叩きつけて、



▶ぐ~るぐる、ぐ~るぐるまわって…、



▼しめはジャイアントスイングで遠くへ放り投げろ!!

8 April. 1996 GAMEST EX Vol.011

CONTENTS



COVER「エネミー・ゼロ」
©1996 WARP .Inc.
COVER C.G. ワープ
COVER Design 竹川　彦

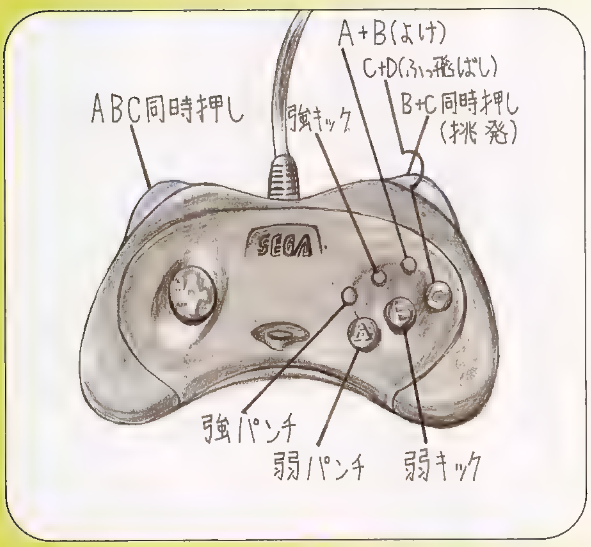


男、そして女。どちらも闘うことが好きな奴は多い

THE KING OF Fighters'95

今回はすべてのキャラの持つ必殺技の数々と、基本的なことで走る。

■タイトル：ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
■ハード：サターン
■発売日：3月28日予定
■メーカー：SNK
■価格（税別）：7800円（ROM付き）
■ジャンル：格闘アクション



新たなパッド操作

あのネオジオでしか遊べないと思いこんでいたヒットゲームが、セガサターンで遊べるようになった。まあ遊びかたは全く変わらないのだが、基本的なパッド操作が少し違うので説明しよう。

[illegible]

我々が使うボタンは、スタートボタン以外すべてと思ってもらってもさしつかえはない。

また、このボタン配置はいやだとか、これじゃ連続技が出ないよなんていう人は、オプションモードを使えばボタンの配置は直せることを覚えておこう。

ボタンの並び方は下の段がABC、上の段がXYZになっている。上の段には強系のボタンが集中し、下の段には弱系のボタンが集まっているというわけ。ちょっと逆な感じもすると思うが、あまり気にしないようにしよう。

今まで多くの人に愛用されてきた、避け、吹っ飛ばし攻撃などは、CやZのボタンを押すことによって一発で出せるので重宝だ。

◀上手く動かせるとカッコイイぜ／



サターンパッドの上についているL、Rボタン。サターン版ではこのボタンを押すことによって、一発で挑発が出せるようになっている。

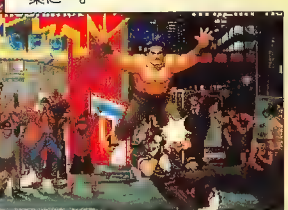
ちなみに本来の挑発のコマンドはA、Y同時押しとなっているが、もちろんこちらでも挑発を出すことができる。

と、ここまで書けばカンのいい人は気がついたかもしれない。そう、実はA、Y同時押しで出すことのできる超必殺技は、LorRボタンで代用することができるのだ。

今回はページの左に表を載せたが、わかってもらえたかな。これがサターン版でのボタン配置である。覚えておこう。

▶コマンド入力はしっかりと入れよう。

▼同時押しボタンがあれば、助けも楽に…。





▲超必殺技もボタンを同時押しする必要なし／

▼多彩に技を出しまくれ。



主人公チーム

大門五郎

地雷震	→↓↘+AorX
超受け身	↓↙←+BorY
超大外刈り	接近して→↙↓↘+B
天地返し	接近して→↘↓↙←→+A
雲つかみ投げ	←↙↓↘→+X
切り株返し	←↙↓↘→+A
地獄極楽落とし	→↘↓↙←→↘↓↙←+A

二階堂紅丸

雷靭拳	→↓↘+AorX
真空片手駒	→↘↓↙←+BorY
居合い蹴り	↓↘→+BorY
反動三段蹴り	居合い蹴り中↓↑+BorY
スーパー稲妻キック	↓↑+BorY
雷光拳	↓↘→↓↘+A

草薙 京

百八式・闇払い	↓↘→+AorX
百式・鬼焼き	→↓↘+AorX
百壱式・朧車	←↓↙+BorY
弐百拾弐式・琴月陽	→↘↓↙←+BorY
七拾五式改	↓↘→+B·BorY·Y
裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+A

ライバルチーム

ビリー・カーン

旋風棍	AorXボタン連打
雀落とし	↓↙←↖+AorX
三節棍中段打ち	←↙↓↘→+AorX
旋風飛翔棍	↙↓↘→+BorY
超火炎旋風棍	↓↘→↘↓↙←+AX

如月影二

気孔砲	↓↘→+AorX
流影陣	←↙↓↘→+AorX
天馬脚	↓↙←↖+BorY
霞み斬り	↓↙←+AorX
骨破斬り	→↘↓↙←+BorY
斬鉄波	↓↘→↘↓↙←+AorX
影うつし	↓↘→+BorY
斬鉄蟷螂拳	←↙↓↘→↘↓+Y

八神 庵

百八式・闇払い	↓↘→+AorX
百式・鬼焼き	→↓↘+AorX
百弐拾七式・葵花	↓↙←+AorX（3回連続入力）
弐百拾弐式・琴月陰	→↘↓↙←+BorY
禁千弐百拾壱式・八稚女	↓↙←↙↓↘→+A

餓狼伝説チーム

東 丈

ハリケーンアッパー	←↙↓↘→+AorX
スラッシュキック	↙↗+BorY
タイガーキック	↓↘→↗+BorY
爆烈拳	AorXボタン連打
爆烈拳フィニッシュ	爆烈拳中に↓↘→+AorX
黄金のかかと	↓↙←+BorY
スクリューアッパー	→←↙↓↘+AY

アンディ・ボガード

昇龍弾	→↓↘+AorX
斬影拳	↙溜め→+AorX
飛翔拳	↓↙←+AorX
空破弾	↙↗+BorY
撃壁背水掌	↓↙←+BorY（3回連続入力）
超裂破弾	↓溜め↘→+BY

テリー・ボガード

バーンナックル	↓↙←+AorX
パワーウェイブ	↓↘→+AorX
ライジングタックル	↓溜め↑+AorX
クラックシュート	↓↙←↖+BorY
パワーダンク	→↓↘+BorY
パワーゲイザー	↓↙←↙→+AY

龍虎の拳チーム

タクマ・サカザキ	
虎煌拳	↓↘→+AorX
飛燕疾風脚	↙溜め→+BorY
翔乱脚(コマンド投げ)	接近して→↘↓↙←+Y
翔乱脚(移動投げ)	→↘↓↙←+B
暫烈拳	→↘↓↙←+AorX
覇王至高拳	→←↙↓↘→+AorX
龍虎乱舞	↓↘→←→+AX

ロバート・ガルシア	
龍撃拳	↓↘→+AorX
飛燕疾風脚	↙溜め→+BorY
龍牙	→↓↘+AorX
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+AorX
幻影脚	→↘↓↙←+BorY
飛燕龍神脚	ジャンプ中↓↙←+BorY
極限流連舞脚	接近して←↙↓↘→+B
龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+A

リョウ・サカザキ	
虎煌拳	↓↘→+AorX
飛燕疾風脚	↙溜め→+BorY
虎砲	→↓↘+AorX
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+AorX
暫烈拳	→↘↓↙←+AorX
空中虎煌拳	ジャンプ中↓↘→+AorX
極限流連舞拳	接近して←↙↓↘→+A
龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+A

サイコソルジャーチーム

鎮　元斎	
瓢箪撃	↓↙←+AorX
柳燐蓬莱	→↓↘+AorX
回転的空突撃	←↙↓↘→+BorY
轟欄炎炮	↓↘→↓↘+A

推　拳崇	
超球弾	↓↙←+AorX
龍顎砕	←↓↙+BorY
龍連牙	←↙↓↘→+AorX
龍爪撃	ジャンプ中↓↙←+AorX
神龍天舞脚	↓↘→←→+B

麻宮アテナ	
サイコボールアタック	↓↙←+AorX
サイコリフレクター	←↙↓↘→+BorY
フェニックスアロー	ジャンプ中↓↙←+AorX
サイコソード	→↓↘+AorX
シャイニングクリスタルビット	←→↘↓↙←↖+AY
クリスタルシュート(超必出現中に)	↓↙←+AorX

女性格闘家チーム

キング	
ベノムストライク	↓↘→+BorY
トルネードキック	→↘↓↙←+BorY
トラップショット	→↓↘+BorY
ダブルストライク	→←→↘↓+BorY
サプライズローズ	↓↙←↖+BorY
イリュージョンダンス	←→↘↓↙←+BY

不知火舞	
花蝶扇	↓↘→+AorX
龍炎舞	↓↙←+AorX
必殺忍蜂	←↙↓↘→+BorY
ムササビの舞	↓溜め↑+AorX(長く押す)
ムササビの舞	ジャンプ中↓↙←+AorX
飛翔龍炎陣	→↓↘+BorY
超必殺忍蜂	→↙→+AY

ユリ・サカザキ	
虎煌拳	↓↘→+AorX
砕破(サイファ)	↓↙←+AorX
雷煌拳	↓↘→+BorY
百烈びんた(コマンド投げ)	接近して→↘↓↙←+X
百烈びんた(移動投げ)	→↘↓↙←+A
ユリちょうアッパー	→↓↘+AorX
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+AorX
飛燕鳳凰脚	→←→↘↓↙←+AY

怒チーム

クラーク

バルカンパンチ	AorXボタン連打
ガトリングアタック	←溜め→＋AorX
スーパーアルゼンチンバックブリーカー	接近して←↙↓↘→＋B
スーパーアラビアンバーグラリーバックブリーカー	←↙↓↘→＋A
ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	→↘↓↙←→↘↓↙←＋A

ラルフ

バルカンパンチ	AorXボタン連打
ガトリングアタック	←溜め→＋AorX
スーパーアルゼンチンバックブリーカー	接近して←↙↓↘→＋B
急降下爆弾パンチ	↓溜め↑＋AorX
バリバリバルカンパンチ	↙溜め←→＋A

ハイデルン

ムーンスラッシャー	↓溜め↑＋AorX
クロスカッター	←溜め→＋AorX
ネックローリング	↓溜め↑＋BorY
ストームブリンガー	接近して→↘↓↙←＋A
ファイナルブリンガー	←溜め↓↑＋YA

キムチーム

チョイ・ボンゲ

飛翔空裂斬	↓溜め↑＋BorY
竜巻疾風斬	↓溜め↑＋AorX
回転飛猿斬	←溜め→＋AorX
飛翔脚	ジャンプ中↓↘→＋BorY
疾風飛猿刺突	←溜め→＋BorY
真！超絶竜巻真空斬	←溜め↓↑＋AY

チャン・コーハン

鉄球大回転	AorXボタン連打
鉄球粉砕撃	←溜め→＋AorX
鉄球飛燕斬	↓溜め↑＋BorY
鉄球大暴走	↓↘→↘↓↙←＋A

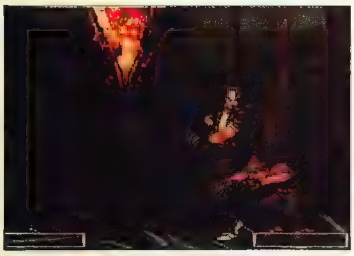
キム・カッファン

半月斬	↓↙←＋BorY
飛燕斬	↓溜め↑＋BorY
飛翔脚	ジャンプ中↓↘→＋BorY
流星落	←溜め→＋BorY
鳳凰脚	↓↙←↙→＋BY

避けるのはどう？

ステップ1

避け攻撃は、相手の飛び込みをかわす、もしくは突進系の必殺技（飛び道具を含む）を避けるのに使いやすい。基本的には、これらの技を相手の目の前で避けて、投げ技を決めてやることなどがステップ1の課題だ。しかし、これらの避け攻撃には食らい判定が無くても、投げられ判定はあるので注意しておこう。むやみやたらに出してはいけないといったところかな。





▶避けている時に、▶投げられるので注意しよう。

ステップ2

A＋B同時押しで相手の攻撃を避けている間になんらかのボタンを押すと、'95からの新システムであるカウンターアタックを出すことができる。

このカウンターアタックは避け状態から出す技なので、出すリスクが非常に少ないうえに全般的にリーチが長く、さらにキャンセルがかかってしまうという、欠点が見当らない技なのだ。

近距離戦ではまず、避けで相手の技をすかし、そこからカウンターアタックで自分ペースに持ち込んでいくような闘い方をするといいだろう。



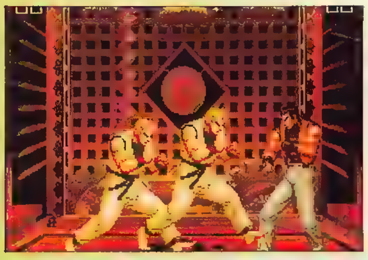
▲避け攻撃を上手く使い、▼キャンセルをかけて連続技につなげても良い。

超必殺のすすめ
暴れる手数！

ここでは、もっとも数の多い乱舞系の技と、ちょっと強力な投げ技で攻めていこうと思う。技の決め方も数があるので、それぞれ決めるまでのきっかけを述べていく。最初は相手が出した基本技に当てる感じで使うことから入る。

相手を小技で固めているときには、やられている側としては手を出さずに様子を見たいものである。だから、小技連携の後にはあまり超必殺技を交ぜない方がいいぞ。

狙い目は、隙のない必殺技で近寄っておいて出してみたり、わざと遠くにバックダッシュしたのち、相手を挑発して出してみたり。結構面白い誘い技をみつけて使っていこう。


▶出が遅い技だ。

投げまくる

相手を超必殺技で投げることのできるキャラは、どう数えても3キャラしかいない。また、基本的に相手を投げるだけなので甘い感じで見られがちである。

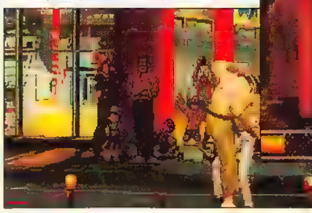
しかし見た目が単純な技ほど、決まれば痛く、何かしらの使い道がある。そう、これらのコマンド投げは、半端じゃないほど投げ間合いが広いのだ。主な決め方としては、相手の目の前で避けを使い、相手の技の硬化もしくは技の出かかりを吸い取ってやるといい。また、小技で固めて投げるのもひとつの手である。


▲これは早い。技の隙にたたき込め！



▼コマンドを入力しながら歩いて投げるのも強い。

▲飛びついて投げる。かなり強い。


▼投げ間合いが広い技だ。

打撃系超必殺技
一発重視で危機一髪！

次に乱舞系と投げ系以外の、打撃系の超必殺技について解説していく。打撃系の技ということは、相手にヒットさせるためには多少の工夫が必要ということだ。

必殺技の延長

まず最初に草薙京の裏百八式・大蛇薙や二階堂紅丸の雷光拳のように、攻撃判定が発生するまでが遅いタイプの技について解説していく。

攻撃判定の発生までに時間が掛かるのであれば、最初に考えつくのは対空用途である。対空ならば相手がこちらに接近してくる動きを途中で変化させられないし（一部の、空中必殺技を出せるキャラは除く）、時間的な余裕もある。判定は広く、長く出続けるため、早目に出せば安定してヒットさせることができる。

また多段ヒットする技であれば、削り目的として使うのもいいだろう。特にチン・ゲンサイの轟櫂炎炮のように、ガードされても体力ゲージの20～30%もダメージを与えられる技もあるほどだ。


▶ガードさせることを重視しよう。


◀対空で使ってみてはいかが？


▶削りはとても重要だぜ。

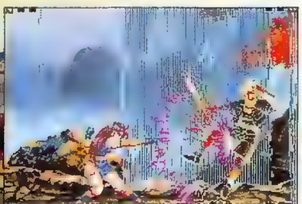

▲技のもどりを飛び越せ！

分かりにくいモーションか

超必殺技のなかには、出ることを相手に察知されてしまうとガードされやすいものも少なくない。ただしアンディ・ボガードの超裂破弾や二階堂紅丸の雷光拳のように、もともとある通常必殺技と出かかりのモーションが似ている超必殺技については、音声に注意していないと空破弾や雷靭拳と誤解してしまうこともある。ただの空破弾や雷靭拳ならばヒットしてもたいしたことはないので、跳び込み攻撃からの連続技によるダメージを期待して無視したくなるものだが、逆にこれを利用してヒットさせるという誘いもいいだろう。

ただし超必殺技は威力が強力なぶん、いつでも出せるわけではない。いかに限られたチャンスで相手に効率よくダメージを与えるかを、研究しておこう。（MW岩井）


▼酒に火をつけて燃やせ！


▲バリアを出した後に飛び道具も…!!

SATURN

VAMPIRE HUNTER

ダークストーカーたちの宴が、今始まる

キャラクターの個性がとても強いこのゲーム。今回は使いこなすためのポイントを紹介していくぞ。

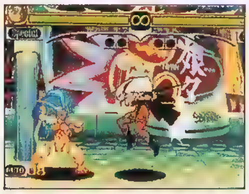
■タイトル：ヴァンパイアハンター
■ハード：サターン ■発売日：発売中
■メーカー：カプコン ■価格(税別)：6800円
■ジャンル：格闘アクション

さらにくわしい システム考察

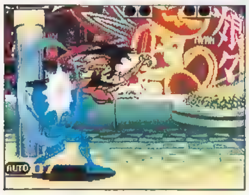
まずは「初心者も安心」がウリのオートガードシステム。文字通り相手の攻撃をコンピュータが勝手にガードしてくれるシステムだ。

しかしこのモードを選ぶことによって生じる弊害もある。通常技を連続技にするチェーンコンボができなくなってしまうというのがそれだ。だがパンチまたは、キックボタンを3つ同時押しにすれば、弱中強と自動でつないでくれるオートチェーンコンボがあるぞ。

オートガードで早めに慣れて初心者脱出だ！



▲ガードをうまくできない人でも…、



▼オートガードなら安心。でもガードする練習はしようね。

起き上がり

ここでは4つある起き上がり方について説明していく。この起き上がりの多彩さがプレイヤーの取る選択肢の幅の広さを演出しているのだ。

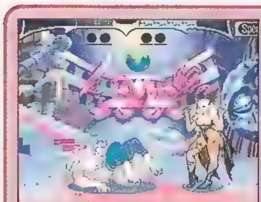
4つもあります起き上がり

まずは俗に言う〝その場起き〟。やり方は簡単。ダウンしてからレバーをニュートラルにしておけばいいだけだ。ちなみにレバーを下方向に入れておけば通常のその場起きより遅い起き上がり方ができるぞ。しかしどちらの起き上がり方も実戦では相手の攻めの的になるだけだが…。

でも追い打ちを回避したい時に使うのだ。後述。

残りのふたつの起き上がり方は〝移動起き〟と呼ばれる前移動起きと後ろ移動起きだ。方法は起き上がる前にレバーを右か左に入れっぱなしにしておくだけ。

この〝移動起き〟は自分の起き上がる場所に道具や通常技を重ねられた時などに非常に有効。レバーを横に入れておけばスーっと移動して、なんなく相手の攻撃を回避できるのだ。運が良ければリバーサルで反撃も可能だぞ。



▲ガロンの移動起き。写真では寝てるように見えなくもないが。

十人十色の起き上がり

『ヴァンパイアハンター』の起き上がりの奥は深く、実は14人全員が起き上がり性能が違うのだ。ここで言う性能とは起き上がる早さと食らい判定の有無で、追い打ちを回避する際に非常に重要な要素を占める。

4つある起き上がりだが、実は起き上がりによって早さが異なる。例えばパイロンの移動起きはその場起きよりも断然早い。一方ガロンは移動起きが圧倒的に遅く、その場起きが早い、などである。

結論から言うと、その場起きの早いキャラはモリガン、サスカッチ、ガロン、ザベル、アナカリス、ドノヴァン。移動起きの早いキャラは、ビシャモン、オルバス、フォボス、パイロン、レイレイである。

そして食らい判定のあるキャラは、ガロン、オルバス、サスカッチ、ザベル、モリガン、アナカリスの6キャラ。この6キャラは移動起きで移動している間追い打ちを食らってしまう。

これを参考に自分のキャラの性能だけは覚えておこう。



▲アナカリスの起き上がり垂直ジャンプ。下段をスカせる。

コマンド入力と起き上がり

ここでは起き上がり時の対空技などのコマンド入力について説明する。

起き上がりの時にシャドウブレイドのコマンドを入力したはずなのに、出なかったせいで負けたアナタ。知らないと対戦でけっこう響いてくる。ここも重要ポイントだ。

上の方で起き上がり方は4通りと書いたのだが、実は頭の位置が逆になってしまう場合がある。それはある特定の投げなどを食らってしまった場合だ。その時は当然コマンド入力は逆になる。

普段起き上がる時は頭の位置を前にしてコマンドを入力するが、モリガンとドノヴァンだけは足方向が前。その他のキャラは頭方向を前にしてコマンドを入力する。



▲ここで→、↓、↘斜め下と入れればリバーサルが出る。



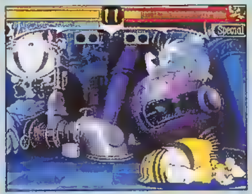
▲この場合は←、↓、↙斜め下でリバーサルが出る。

寝てるアナタに追い打ちを

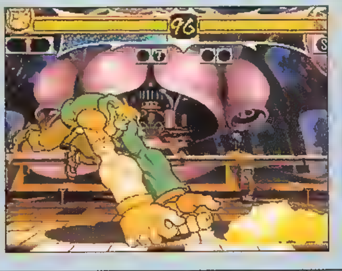
ダメージ量は微々たるものだが意外と軽視できないのがこの追い打ち。ここでは追い打ちの実戦での使い方を説明していく。心して読め！

捕捉せよ

追い打ちの捕捉距離には3タイプがある。ひとつは完全追尾型。これは相手がどこで寝てようと完璧に捕捉して追い打ちをかけることができる。もうひとつは限定追尾型。これはある程度は追尾してくれるのだが、移動距離に限界がある。そして最後の距離固定型はビクトル1人。距離が決まっていて全然追尾してくれない。距離の調整が必要だ。



▲ガロンの追い打ちは完全追尾型。端から端までアオーンアオーン。



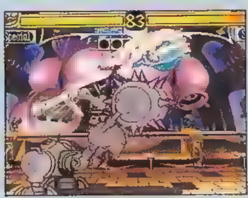
▶ビクトル追い打ちスカるの図。もっと優遇すれ〜。

いつ使えばいいのかしら

ここでは追い打ちの決めどころについて説明していくぞ。

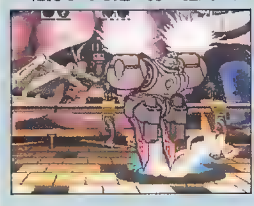
基本的には相手のダウン時に↑+Kで追い打ちが出る。しかし大足払いなどで相手を転ばせてから↑+K連打でも追い打ちは出る。こっちの方が確実で実戦的だ。ちなみにES版も必殺技と同様で、ボタン2つ同時押しで出るぞ。

追い打ちには各キャラごとに"確実に追い打ちが命中する場合"というのが存在する。投げの後や対空必殺技を当てた後などだ。レイレイのコマンド投げの後は確実に追い打ちが入る、などがいい例。他にはモリガンのシャドウブレイドのあと。これは非常に使用頻度が高い。シャドウブレイド→追い打ちでワンセットだ。奪える体力は全て奪え！



▲フォボスの立ち大Kで落としたら…、

▼相打ちでも追い打ち確定だ。

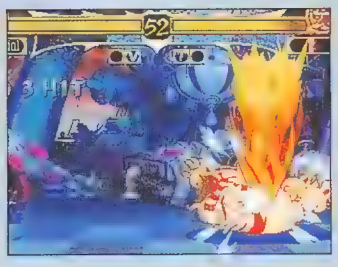


追い打ちアゲイン

追い打ちは一度のダウンに一度だけと思っているキミ。実はキャラ限定だが追い打ちがかかることがあるのだ。できるキャラはビシャモンとパイロン。食らってしまうのはアナカリスとモリガンとガロンとオルバス。この4キャラが移動起きをしようとすると追い打ちを2度も食らってしまう。しかも2度目の方がESなんて…。



▶ボワーンと追い打ち。

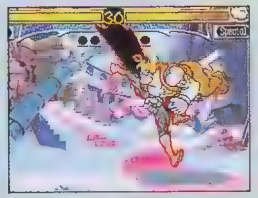


▶そして2度目はES。まさに追い打ちだ。ダメージもでかい。

奇襲的追い打ち使用方法

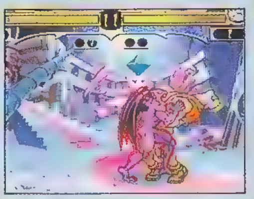
追い打ちはただ当てればいいわけでもない。時には移動用に使ったり追い打ちをわざとスカして攻撃したりもできる。移動用に使う場合のいい例としてはパイロンのソルスマッシャー。この技は相手に当てると燃えてダウンを奪えるのだが、追い打ちは命中しない。そこで高速移動用として相手の起き上がり位置までワープするのだ。テクニックというほどでもないが覚えておくと得な場面もあるだろう。

そして追い打ちをスカす奇襲だが、これがなかなか使える。モリガン使用で追い打ちをその場起きで回避されたら、ダークネスイリュージョンで吸い込む。これはデモンクレイドルやシャドウブレイドでさえ吸ってしまうぞ。



▲追い打ちをスカらせて…、

▼ミッドナイトプレジャー。知らない相手にはよく決まる



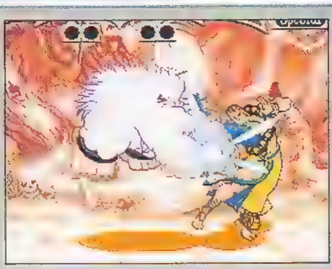
ダッシュ

ダッシュ命と言っても過言ではないこのゲーム。ビクトルを抜かして全員にダッシュがある。ビクトルも前ダッシュくれぇ〜。

走りなさい

このゲームで最も重要な要素のひとつであるダッシュ。これを使いこなさないとキャラの性能の半分も引き出せない。なぜならダッシュからチェーンコンボにつなぐことができるのだ。これはキャラが限定されていて、モリガン、アナカリス、ビシャモン、オルバス、サスカッチ、ガロン（ミラージュボディ使用時）の6キャラ。この6人はダッシュ中に技を出す"ダッシュ攻撃"をバリバリ使っていこう。

それとダッシュには後ろに下がるバックダッシュがある。これは攻撃用ではなくて間合いを調整したい時や接近戦は好ましくない状況の時に使用する。前に出ればいいというものではないぞ。



▶サスカッチのダッシュ小パンチ。ここからのコンボが熱い。

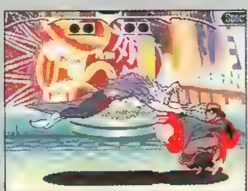
ダッシュの軌道

ダッシュには大きく分けて4種類がある。ここではその特徴について解説する。

まずは宙に浮くダッシュ。これは実はしゃがみガード不能の中段攻撃になっているので、ガードの揺さぶりに重宝する。ちなみにモリガンは弱Kを押しっぱなしにしてダッシュすれば、急上昇のダッシュができるぞ。

もうひとつは消えるダッシュだが、これはキャラ別攻略で解説する。

そして空中ダッシュだが、これはジャンプしてからコマンドを入れるよりも、コマンドを地上で斜め上に2回すばやく入力すれば超低空ダッシュができる。これは対戦でも使える非常に重要なテクニックだぞ。要練習だ。



▲ガロンのダッシュ。これはしゃがみガード不能だ。

▼ドノヴァンのダッシュ。地上ダッシュはいつでも止まれる。



Demitri デミトリ



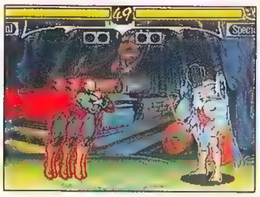
貴公子らしく華麗に舞うのがデミトリの美しい使い方だ

今日はダッシュの基本的な使い方と使える通常技について攻略していくぞ。

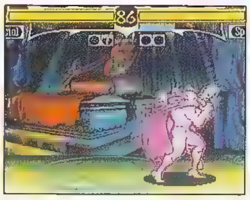
ダッシュで撹乱するのだ

デミトリの強さはダッシュ性能のよさにあると言っていい。デミトリのダッシュは出してからしばらくすると残像を残して消えてしまう。この間は無敵状態になっていて、投げ技以外の一切の攻撃を食らわない。しかも相手をすり抜けて背後に回ったりもできる。ちなみにダッシュ中に必殺技を出すと、ダッシュのモーションをキャンセルして必殺技が出る。デモンクレイドルは斜めに飛ぶようになるぞ。

ここからはダッシュからの連携について解説しよう。デミトリがダッシュから取るべき選択肢は主に、デモンクレイドルかコマンド投げのふたつである。ダッシュデモンクレイドルはダッシュしてからすぐに出すと相手は動こうとして引っ掛かりやすい。そして相手がダッシュデモンクレイドルをガードするようになってきたら、目の前か背後に回るようにしてコマンド投げ。ゲージが溜まっていたら躊躇せずに、ミッドナイトブレジャーで食う。この2択だけでも相手は混乱してしまうはずだ。



▲消えてる間はムテキング。



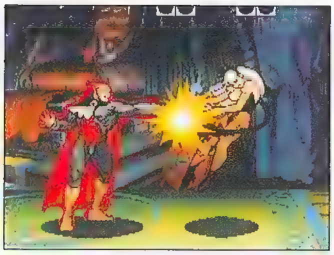
▲ゲージが10個あったら10回食え！

使える通常技の数々

ここではデミトリの使える技について説明していく。まずはここで挙げていく技を使いこなすのだ。

それでは最初は攻撃の要であるミッドナイトブレジャー。この技の長所と言えばとにかく「ガード不能」の一言に尽きる。これを利用して飛び込みから小技をキャンセルしてガブガブ食べていこう。デミトリのスペシャルゲージはこの技のためにあるのだ。

お次はしゃがみ中キック。地味だが使える技だ。どんな時に使うかというと、飛び込みなどをガードされてしまった時などにこの技からキャンセルでカオスフレアを打つ。非常に地味だがデミトリの重要テクニックのひとつだ。ジリジリと相手を追いつめろ！



▶ビシッと止めてあげましょう。



▲空中カオスフレア。ESで打っても意味ないことが多いぞ。

お次は防御編。最初は空中カオスフレア。

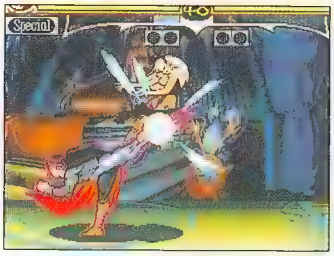
前作では空中で2回出せたのだが、今回は1回きりしか出せないようになっている。従って乱発は無用。下をくぐられて反撃を食らってしまう。使いどころは、相手が飛んでくるなぁ～と思ったらとりあえず空中に置いておく。

そして対突撃野郎用の立ち小パンチ連打。これは対ダッシュ対策だ。モリガンやガロンのダッシュならビシッと小パンチで止めてくれる。

ラストは反応次第ではほぼなんでも返せる立ち中キック。ビシャモンやザベル以外の飛び込みなら完璧に返せる。とにかく超反応。これが使えるとデミトリを美しく使いこなすことができるぞ。



▲しゃがみ中キック。地味い～。



◀デモンクレイドルが間に合わない時はこれ！

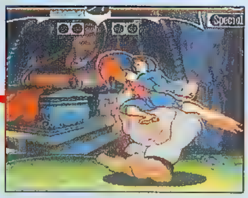
一歩進んだコンボ集

ここでは帝王を感じさせるコンボについて解説するぜ。

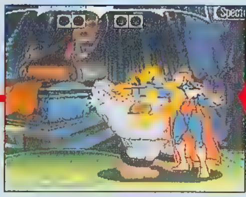
基本はジャンプ小K↓中Kなどの空中2段からだが、今回は地上チェーンを増やすためにめくり中キックにしてみた。

左のコンボはめくりジャンプ中キック↓立ち小パンチ↓立ち小キック↓立ち中パンチ↓立ち中キック↓立ち大パンチだ。合計6HIT。これだけでかなりの体力を持っていくぞ。ジャンプ中Kはかなりめくりやすいのでバリバリ狙っていこう。キャラによってはコンボが最後まで入らなかったりするので段数を減らしたり、最後をしゃがみ大キックにして追い打ちをかけるのもいいと思うぞ。ちなみにジャンプ大パンチからめくることができる。どのくらいの間合いからだったらめくれるか個人で研究してみよう。

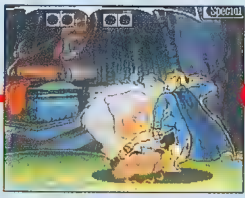
正面からの多段コンボを狙う場合はアナカリスやビクトルなどの背の高いキャラを相手に、空中3段からのチェーンコンボを狙ってみよう。これは実戦でも使えるぞ。（お）



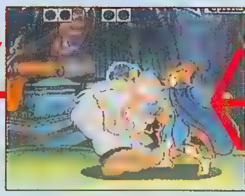
▲めくりジャンプ中キック。



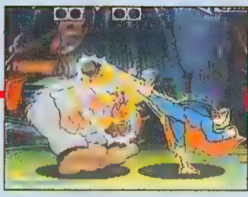
▲立ち小パンチ。



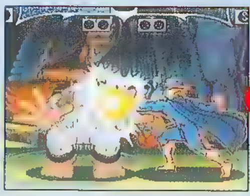
▲立ち小キック。



▲立ち中パンチ。



▲立ち中キック。



▲立ち大パンチ。合計6HIT。

Gallon ガロン



狼の血が、満月の夜うずき出す。この呪いを解く鍵は自分の限界を超えることにあるのだ

ガロンは1か所にとどまっていたら、絶対負けてしまうだろう。強いガロンはビーストキャノンでひき逃げが得意な人が意外に多いのだ。

パワーはスピードで補え

スピードなら誰にも負けない狼男ガロン。リーチもなかなかあり、必殺技も充実しているのだ。しかしこのキャラクターの最大の欠点は、攻撃力が低いこと。この一点につきる。全体的な闘い方としては、とにかく相手を引っかき回してチクチクとダメージを与える戦法がタイプ的に一番合っているのではなかろうか。

●しゃがみ中パンチ

ガロンの通常技の中で一番リーチがあり、スタート直後の間合いでもいきなりヒットさせることができるし相手の技のでかかりも潰せるのだ。しかし、飛び込まれると元も子もないので慎重に使おう。

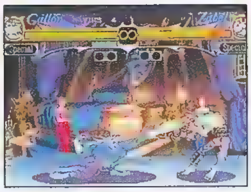
●遠距離立ち大パンチ

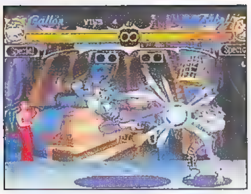
2段攻撃技で、かなり信頼度の高いガロンの主力武器である。攻撃力のなさはこの技でフォローしておこう。しかし、2段技はガードキャンセルの的になりやすいので注意しておくこと。

●ダッシュ大キック

とにかくスピードが早い。一回のダッシュで端の相手に届いてしまうのだ。

▼立ち中パンチで牽制しよう。





▲ダッシュ大キックはこんなに届くのだ。

徹底的に相手を撹乱だ!

ガロンの持っている必殺技は、どれも"暴れまくる"といった言葉にぴったり合っているほど派手である。だがその派手さにあった強さも兼ね備えているぞ。

●ビーストキャノン

地上横、斜め上、空中と3つの出し方があるかなり強力な突進技で、一度出したあと方向キー＋パンチボタンを押すともう一度ビーストキャノンが出るのだ。これをうまく使うと相手をめくったり、空中で2回ヒットしたりと結構強いのだ。しかし、やられ判定が大きいので、真正面から使うのはかなり危険。ES版で使うと5回繰り出せるぞ。

●クライムレーザー

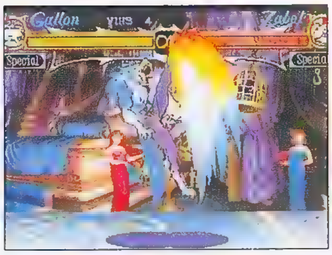
いわゆるサマーソルト系の対空技。溜めなし対空であり、根元ならば空中ガード不可なので飛び込みは確実に落としたいところだ。このあと確実に追い打ちを入れておこう。

●ミラージュボディ

EX必殺技なのだが、この必殺技は自分が2体増えることによって驚異的にヒット数が増えるのだ。これは非力なガロンにとってかなりの戦力アップとなるのでガンガン使っていこう。出した瞬間は無敵時間があり、それを利用して投げをすることが可能だ。しかし、無理に攻めるとガードキャンセルのいい的になってしまうので注意しよう。

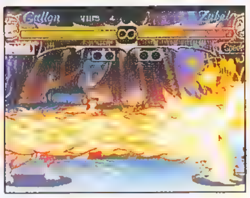
●ドラゴンキャノン

ガロン構えと共に、背後から炎の龍が横一閃に相手を襲う。相手の飛び道具はたとえEXでもかき消すぞ。



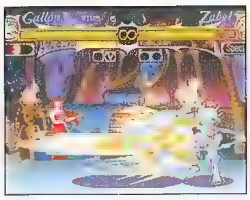
▶確実に、正確に使っていこう。

▼当たれば3ヒットする心強い"ドラゴンキャノン"。



◀各必殺技のシメにはEX追い打ちを入れよう。





▲ビーストキャノンでひき逃げしまくれ!!

一歩進んだコンボ集

非力な攻撃なせいか、ジャンプ攻撃を含めた5ヒット以上のチェーンコンボでもたいしたダメージにならない。さらにチェーンコンボとなる組み合わせもあまりなく、なさけない限りである。

だが、狙ってみたいものとしては、

●ジャンプ大パンチ→立ち小パンチ→立ち小キック→立ち中パンチ→しゃがみ中キック→立ち大パンチ（1段だけ）の計6段があるのだが、あまり使い道にならない。相手がしゃがんでいれば、

●ジャンプ大パンチ→立ち小パンチ→立ち中キック→立ち大パンチ（2段入る）のお手軽5段チェーンコンボもあるのだ。

しかし、ミラージュボディを使った時は話は別。この時に使うチェーンコンボはさきほど述べたお手軽5段で計15ヒットとなりかなりのダメージを期待できるのだ。

ガロンはヒット&アウェイを主に使っていくので、連続技は参考程度でOKだろう。



▲ジャンプ大パンチから、



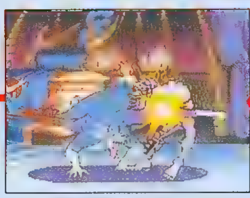
▲立ち小パンチ、



▲立ち小キック、



▲立ち中パンチ（しゃがみでもOK）、



▲しゃがみ中キック、



▲立ち大パンチ。でもダメージはすずめの涙。

Victor ビクトル

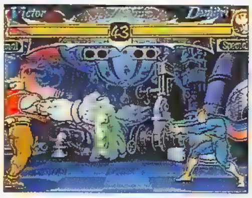


近づかせてぇ〜

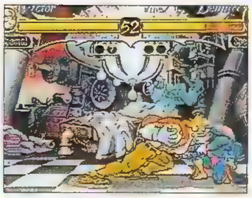
ビクトル＝ゲルデンハイム。彼には飛び道具も前ダッシュもない。対戦において何に一番神経を使うかというと「どうやって攻めるか」である。守っているだけでは勝てないこのゲームで飛び込みしかないのは辛い。ビクトルユーザーを待っているのは多難な道のりである。

まず、ビクトルを使っていて嫌なことといえば飛び道具。パイロンにソルスマッシャー打たれているだけでいきなり辛い。しかし飛び道具は電撃系の技やジャイロクラッシュで消すことができる。一応グレートゲルデンハイムでも飛び道具をスカせる。まずはこれらの技でジリジリと近づいていくのだ。

近づいて何をするかというと、飛び込みからのチェーンコンボを狙う。飛び込みは小パンチ→大パンチがよい。そして隙があればグレートゲルデンハイムやメガスパイクで吸う。ゲルデンハイムの方は小技→空ダッシュで吸うといいぞ。相手の飛び込みを無敵時間でスカして吸うのもよい。



▼これで飛び道具を消しつつゲージを溜めて…。



▲博士がつけば前ダッシュ可能。最初の方に無敵時間もある。

ガードキャンセル命

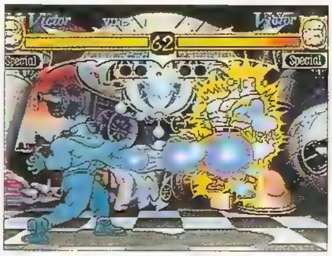
もうちょっと、やられて嫌なことの対処法を書いていく。

まず、ビクトルは対空らしい対空がない。電撃系は対空というか置いて相手が引っ掛かってくれたらいいなという程度。隙も大きく相手の飛び込みを確信した時以外は使えない。というわけでやられて一番嫌なことはラッシュだ。

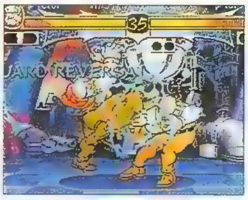
一番厄介なキャラはモリガン。モリガンのダッシュ攻撃はなにも対処法を知らないとなす術もない。ここで挙げるダッシュ系の対処法は立ち小パンチと垂直ジャンプ大パンチだ。小パンチはくると思ったらピシっと連打。垂直ジャンプ大パンチも読みと半分置いておく感じで出していきたい。垂直ジャンプ大パンチが当たれば相手はダウンするので、攻め番がこちらに回ってくるぞ。

次にビクトルの最も強い対空技の、ギガバーンについて説明する。これは空中ガード不可だが直接これを当てて対空にするのではなく、ガードキャンセルで対空にして使っていきたい。相手がそろそろ飛んでくると思ったらコマンドをすでに後ろまで入れておき、ガードしたらボタンを押す。はっきり言ってこれは難しい。しかし練習次第で完璧にガードキャンセルできるようになるぞ。ガードキャンセルについては次号で詳しく特集するのでそれまで待っていてほしい。

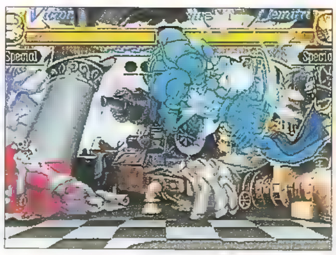
ビクトルは守りがしっかりしていないと強くなれないキャラだ。修業あるのみ。



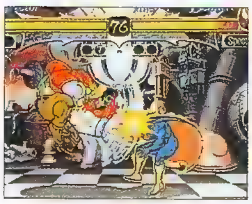
▶出し過ぎない程度が吉。



▲守りはこれだ。



◀投げは全部これだ！



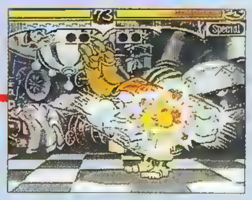
▲牽制に使うといい感じ。

一歩進んだコンボ集

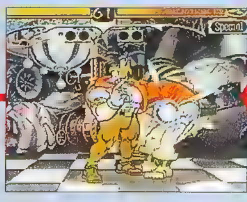
ビクトルは、飛び込みさえ入れれば一発逆転が狙えるキャラだ。飛び込みが決まっても、コンボができないとどうしようもない。今回はこれさえできれば十分という感じのコンボを取り上げておいた。これで大体半分近くは減らすことができるぞ。

左のコンボは、ジャンプ大パンチ→立ち小パンチ→立ち小キック→立ち中パンチ→立ち電撃中キック→立ち電撃大パンチの合計6HIT。ポイントは立ち電撃中キック。ここを電撃にしないとつながらない。ちなみに中パンチを電撃にしてもつながらない。けっこう難易度は高いかも。要練習だ。

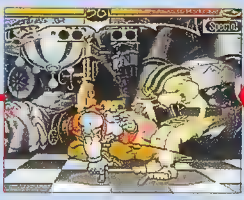
それと多段を狙うならジャンプ小パンチ→ジャンプ中パンチなどの空中2段にしてもいい。こうすればヒット数は増えるはず。背の高いキャラなら登りジャンプ小キック→空中小パンチ→空中大パンチの3段が入るがこれはかなり難しい。アナカリスに入りやすい。実戦では使えないコンボだがCPU戦で練習しよう。



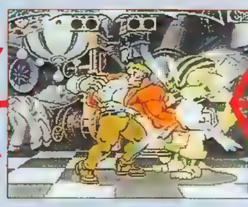
▲ジャンプ大パンチ。



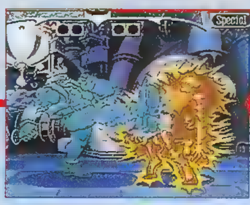
▲立ち小パンチ。



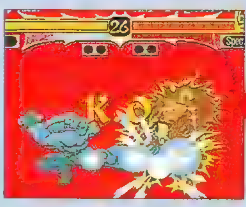
▲立ち小キック。



▲立ち中パンチ。



▲立ち電撃中キック。



▲立ち電撃大パンチ。イエー。

Lei-Lei レイレイ



超カワイイ感じ！

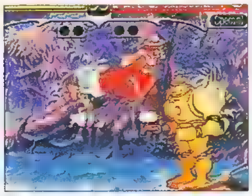
通常技も必殺技も特殊なレイレイも、慣れれば楽しいんだよ。カワイイし。グレートグレート!!

レイレイ？ ああいい人だ

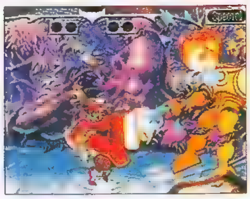
レイレイって超カワイイけど使いかたが難しそうだからチョットね。っていう人もいると思う。そこで今回は、初歩からのレイレイということでやさしめに書いていく。

レイレイのキャラ特性として空中ダッシュがあるが、これは相手の攻撃をスカシたり、フイを突くのに有効だ。ただムダに出しても落とされるだけなので、気をつけよう。

必殺技も特殊なものが多いんだけど、使い所をまちがえなければ、使えるものばかりだ。



▲これがレイレイの空中ダッシュ。キャーカワイー♡



▲暗器砲は強いアルヨ。ボーッとしてるとピヨッちゃうヨ。

暗器砲は飛び道具で弱中強で軌道が変わる。弱は横に、中はナナメ上に、強は真上に飛んでいく。弱は普通の飛び道具として使えるが多少のクセはある。中は相手のジャンプを落とすのに、有効だ。先読みになるがスキは少ないので、問題はないぞ。強は真上に投げて当たらなくても、時間を置いて落ちてくる。反響器は、飛び道具をハネ返せる。ガードキャンセル技でもある。

他の必殺技では、旋風舞があるけど、この技は使い方がムズイので次回で書く。

レイレイそれだけでOK

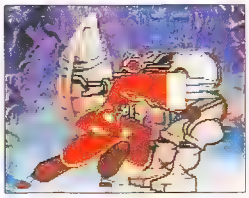
対戦だとレイレイは主に相手の手をつぶすとか、技を置いておくという戦法が有効だ。『ヴァンパイアハンター』ではガンガン攻めれば強いと思い込んでいる、勘違いした人がたまにいるが、それは上手な人のプレイを見て、攻めてる所をまねしてるだけにすぎない。だから冷静に対処すれば何の問題もない。そういう人はダイタイ守りが甘くなっているので、そこを突いて相手の手をつぶしていけば、プレッシャーをかけることができて、こちらに流れを向かせることができる。そこに連続技を叩き込んでやれ。ただ本当に上手な人は、守りも固いので、そこはかけ引きになる。

そこで相手の手をつぶす技をどれにするかというと、それは、下中Pや近立ち中P、もしくは反響器がいいよ。下中Pはリーチもあり、上方向にも強く、チェーンで強Pにつながるので、安定しているといえるぞ。近立ち中Pは出が早いので使える。

コマンド投げはスペシャルストックが溜まる量が多く、その後の追い打ちで超減る。

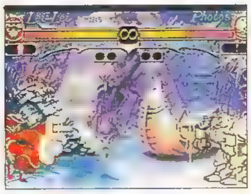
反響器は、やはりガードキャンセル技というのを生かして、連続技を止めるのがいいだろう。他にも相手を足止めしたり、空中で出して、飛び込み防止などに使える。

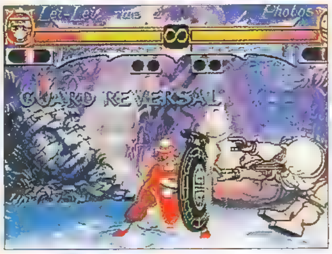
ESで出すと、かなり長い間、音波が残るので、遠目で出して、音波だけを当てて連続技につなげるなどといったことが可能だ。空中に置いて上防御させて下段を狙うと良。



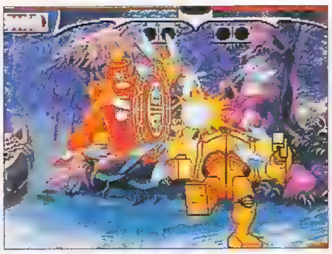
▲はぅ～ん、ヌルイね君。防御しないとダメアルヨ。

▼レイレイのコト怖がらないでぇ。





▶アハハッ、防御してるのにつなげてくるからこうなるアルヨ。



▶ES反響器は使えるヨ。バァーンて感じ。

一歩進んだコンボ集

じゃあここでは、レイレイの連続技を教えるゾ。これを知らないと、せっかくのチャンスをダメにしちゃうからね。

まず飛び込みは、強Pがオススメだ。この技は、3HITして、ダメージ量も多くつながりやすいためだ。だけど、ガードされると、3HIT分あるのでガードキャンセルの的になってしまう。

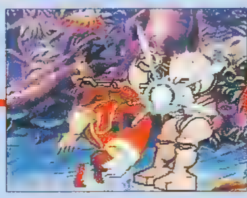
ジャンプ攻撃がHITしたら、次は立ち弱Pから立ち弱Kにつなげて、立ち中Pを決める。ここまではスムーズにつなげられるようにしよう。最後は、強Pがイイゾ。相手を転ばせたいなら、下強Pがダウンさせることができるゾ。HIT数を増やしたいなら立ち強Pが3HITしていい感じだ。だけどダメージが下強Pよりも低いので、下強Pのほうがいいかもね。このふたつの大Pは、君の好みで使い分けてもいいね。

このレベルの連続技が使えれば、とりあえず不自由はしない。ガンバッテネ。

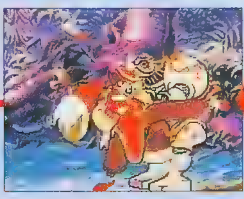
（アイラブレイレイ男爵）



▲怒ってるの？



▲怒ってなあい？



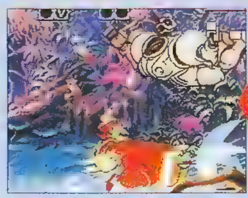
▲ウソだぁぜーったい怒ってるね。



▲イタソーだね。カワイソー。



▲立ち強Pは３ＨＩＴでもダウンしないんだよね。



▲こっちのほうがイイアルネ。

Zabel ザベル

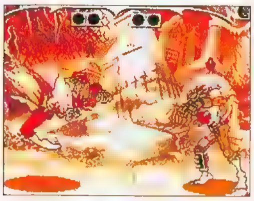


ザベルって長いよねぇ

ザベルの特徴として一番に挙げられるのは、その異常ともいえるほどのリーチの長さだろう。通常の攻撃は普通の長さだが、方向キーを前に入れることによって、まったくと言っていいほど別の技に変化するのだ。その長さといったらもう方向キー入れ大パンチなどは、画面の端から端まで届きそうな勢いがあるぞ。基本的に攻撃は方向キー入れの技をメインに使っていくことになるが、その中でも特に使用頻度が高くなるのは、方向キー入れ中パンチだろう。攻撃の中心となってくれる技だ。

次に挙げられるのは、ダッシュだ。ザベルのダッシュは少し特殊でしゃがんだ姿勢でダッシュするために、しゃがみ技が出せるのだ。さらに普通のダッシュ以外に空中ダッシュも持っている。空中ダッシュ中は通常技はもちろん、必殺技まで出すことができるので、うまく出せるようになれば攻撃のバリエーションを増やせる。必ず使いこなせるようにしていきたい。

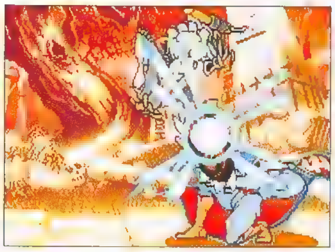

▲こーんなに長い方向キー入れ大パンチ。

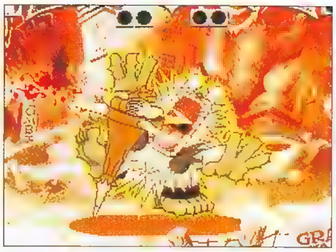
▼この超低空空中ダッシュを有効に使っていくのだ！


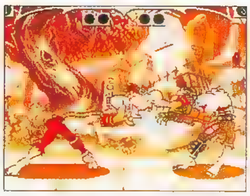
ル・マルタと戯れる

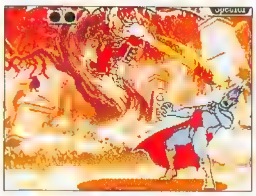
対戦していくうえで、攻撃の中心となる技はやはり方向キー入れ中パンチである。この技は判定が強く、さらにリーチが長い。牽制として出しているだけでも、相手にとってはかなりイヤなはずだ。この攻撃をかわして飛び込んでくるような相手は、しゃがみ大パンチで返してやろう。中パンチのあとこちらから攻めていく場合は、必殺技のスカルスティングがいいだろう。スカルスティングは大、中、小で間合いが変わるので、うまく間合いを調整して出そう。間違って飛び越したりしてしまうとスキが大きいので相手に攻め込まれてしまうぞ。スカルスティングのあとは、小キックからのチェーンコンボにつなげたり、EX技のデスボルテージなどにもっていこう。中足払いを出してそれにキャンセルをかけ、再びスカルスティングにもっていくのも有効な手だぞ。

ザベルは空中戦も得意で、やはりここでも方向キー入れの中パンチが下方向の判定に強く有効だ。それ以外では、出が早く横に長い中キックや3ヒットする大キックなども使っていける。大キックが3ヒットしなかった場合は、落下するまでの間に確実にデスボルテージが決まるので、忘れずに入れること。スカルスティングは空中で出すこともできるので、これも加えていけば攻めの幅が広がるぞ。ザベルは基本的に受けにまわるともろい面があるので、常に前へ攻めていこう。（ねね）


▶スカルスティングからはいろんな技につなげていけるぞ。

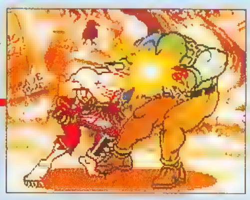

▶俺に触れたヤツらは感電死だぜ！

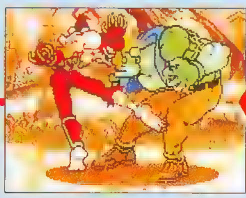

▲この中パンチをメインに攻撃を組み立てていくのだ。

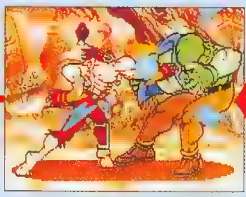
▼空中ではこの攻撃。うまく出せば対空技も潰せるぜ！


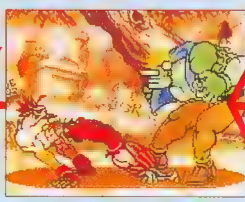
一歩進んだコンボ集

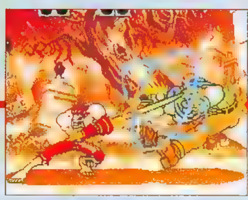
ザベルのチェーンコンボは基本的に方向キーを入れているものがほとんどで、簡単なものでは、すべて方向キー入れで立ち小キック→中パンチ→中キックがお手軽だ。スカルスティングからこのチェーンコンボにつなげることも可能だが、ガロンにはしゃがまれたりすると、小キック以外入らなかったり、他のキャラでも間合いが遠いと中パンチがスカったりする場合があるので注意が必要だぞ。近距離用では、しゃがみで小キック→中パンチ→中キック→方向キー入れの大パンチがダメージ的にも大きく、おすすめのチェーンコンボ。スキを見つけたら必ず決められるようにしておこう。EX技の中では、イービルスクリームが連続技に組み込むことができる。スカルスティングから中足払い→イービルスクリームなどがそれだ。空中などでは先ほど述べたが、ジャンプ大キック（2ヒット）→デスボルテージなどが連続でつながって、けっこう強力だぞ。

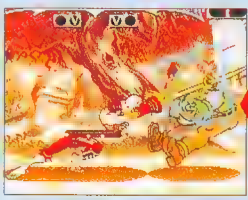

▲最初は立ち小パンチから、


▲立ち小キックへとつないで…、


▲フックのような中パンチへ。


▲少し前に出ていくしゃがみ中キックを出して、


▲方向キー入れの大パンチを締めとして出せば、


▲2段ヒットして、6ヒットコンボの完成だぜ！

Morrigan モリガン

攻略第１回目の今回は、とりあえずモリガンのモリガンたるゆえんである攻め方に触れていこう

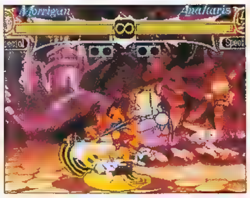
モリガンにはソウルフィスト（波動拳っぽい）とシャドウブレイド（昇龍拳か？）があるが、決してリュウ・ケン系ではない！



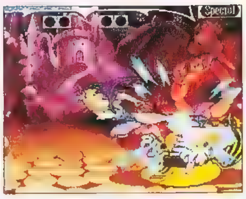
ショートダッシュ！

モリガンの強さは、"ショートダッシュ"に集約されているといっても過言ではない。ショートダッシュが強いといってもそれ自体に攻撃判定があるワケではないことは当然のコト。では、なぜ強いのであろうか？　それは、ショートダッシュ中の攻撃にある。モリガンのダッシュは空中に浮きながら移動するので、ダッシュ中に出す攻撃は当然ジャンプ攻撃判定となる。ということは、しゃがみガード不可ということ。さらにいうと最初に触れた"ショートダッシュ"からの攻撃を完璧に見切るのは至難の業。それに小足払いからのチェーンコンボなどを交えて攻撃していけば…、そうかなり良いコトになる。ガードを上下に散らせるという最大の利点を生かして瞬殺してこそ真のモリガンであるのだ。

モリガンは、とにかく攻めキャラなのだが、守りをおろそかにしては勝てない。そこで重要な技がシャドウブレイド。ガードキャンセル技で、しかも強力な対空兵器だ。



▲ショートダッシュでめくることも可能。これを応用すれば…。



▲ダッシュ～大キックで突っ込む。

続・ショートダッシュ

そこでショートダッシュのやり方だが、十字キーの進行方向に素早く2回入れる。2回目の入力を入れっぱなしにすればするほど長く、短ければいわゆるショートダッシュになるというワケ。それができたら攻撃に目を向けよう。で、ダッシュ攻撃だがこのときに使うのは主に大キックがいいだろう。しつこくダッシュ攻撃をくり返し、相手の意識を立ちガードに集中させよう。そして下段スタートのチェーンコンボをぶちこめ！

●地上（通常）技について

モリガンの通常技は一見リーチが短そうに見える（大キックとかは見た目も長いけど…）が、実は長いものが多い。特に立ち中パンチは強力。リーチだけではなく発生時間、判定の強さも一級品である。

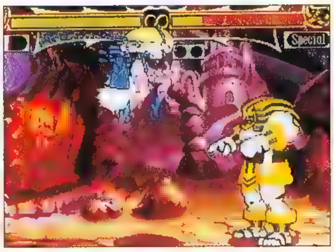
接近戦になったら立ちガード不可の立ち小キックなどを使っていこう。もちろんスキあらばショートダッシュからの攻めに入れ！

●EX技について

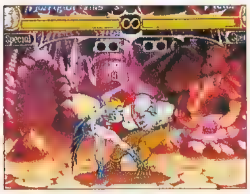
モリガンのEX技はダークネスイリュージョン、アストラルヴィジョン、バルキリーターンの3つ。この中で最も使えるのはダークネスイリュージョン（以下、ダークネス）。

ダークネスは判定がやたら強く、完全無敵技以外には一方的に負けることが非常に少ない。通常技ならば吸い込むように打ち勝つ。やればわかるが恐ろしいくらい強いので、いつでも出せるようにしよう。

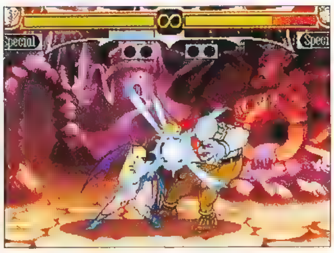
また、EX技はすべて空中でも出せるぞ！



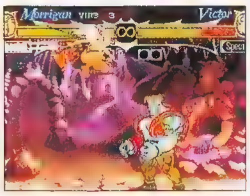
▶あまりにも偉大にダッシュして相手を困らせてみては？



▲足元を攻めることも忘れないように。



▶立ち中パンチ。強いので使わねば！



▼空中でも出せます。よ～～～く考えて使おう。

即実戦投入コンボ！

ここでは即実戦で使える基本コンボとダークネスフィニッシュのコンボを紹介だ！

●小足払い（立ち小キック）→しゃがみ中パンチ→中足払い→大足払い。

簡単で威力もデカイ。最初にしゃがみ小パンチを増やしても入るのだが、しゃがみ小パンチは立ちガードされてしまう。小足払いは立ちガード不可。この差は大きいだろう。

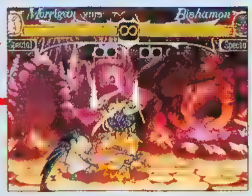
また、ダッシュ攻撃を当てた後にもつなぐことができる。もちろんチェーンコンボだ。

●ショートダッシュ中パンチ→シェルキック→立ち小パンチ→キャンセルダークネスイリュージョン。

シェルキックは空中で十字キーの下＋キックボタンどれかで出る。中パンチ～シェルキックのつなぎは結構遅めで良い。しかし遅すぎはだめ。要は冷静にということ。最後の小パンチはダークネスコマンド入力の途中の小パンチである。注意されたし。

立ち小パンチをしゃがみ小パンチに変えてもよい。

（森高アズーリ）



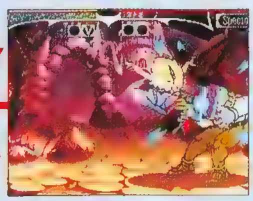
▲小足払いスタートで…、



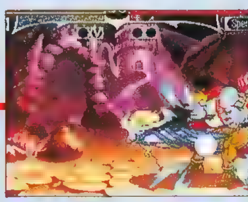
▲しゃがみ中パンチ、この後中足払いをはさんで…、



▲大足払い！　結構減るでしょ？



▲ダッシュ中パンチ…、



▲シェルキックにつないで…、



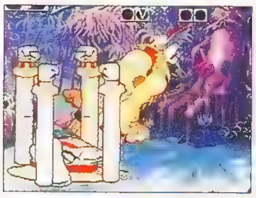
▲着地小パン、そしてダークネス！

Anakaris アナカリス

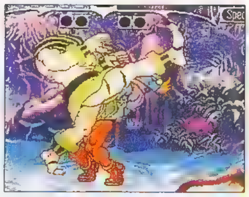


エジプトUFOの性能

アナカリスは基本的に、待ってもよし、攻めてもよしな感じのするキャラクターだ。その一例としては、対空兵器として使い勝手のいいしゃがみ大パンチ(空中ガード不可)のインパクトが強い。また、相手に対し攻めたいと思った場合は、ナナメジャンプ後に出せる逆のピラミッドアタックが面白い。その理由は、この攻撃自体ダメージ判定の出るのが早く、おまけに相手がしゃがんでいるとガードできないからである。


▲出るのが早く、相手の突進も止められる。

もちろん今挙げた2種類の技だけで対戦相手を倒すことは難しいが、ここからのバリエーションの数が多ければ多いほど勝てるようになってくるだろう。


▲判定は強いが出るのが遅い。使い所を考えよ。

基本技の中で使える技だが、他にはコマンドキーを後に入れて中キックを押すと出るカカト落としが強力だ。しかし技が出るまでのスピードが遅いため、しゃがみ中パンチの一段目に目押しでキャンセルをかけて使ったり、ガードを固めている相手に出してみるといいぞ。しゃがみガード不可の出だしね。

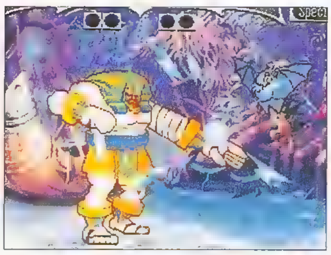
㊝必殺技

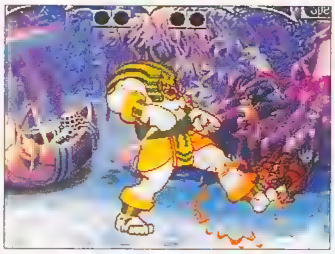
アナカリスの必殺技の中で強力なものは、王家の裁き、コブラブロー、ミイラドロップが挙がる。棺の舞いもしゃがみガードされることがないので強力なのだが、とりあえずはこの3つをみていこう。

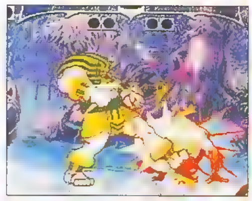
●王家の裁き

弱、中、強によって技のスピードと、決まった後の相手を変えている時間が違う。どちらかといえば、強の裁きが使いやすいだろう。

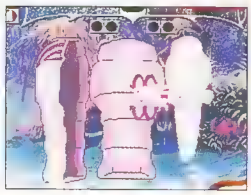
理由としては、他の裁きよりも裁かれている時間が長く、出るスピードが速いので連続で出して相手を固めることができるからだ。またこの技自体が空中にいる時に出せる技で、相手に飛び越されたり技を出した後のスキを狙われることはあまりない。使う場所としては、相手と中間距離くらいの場所にいるか、遠間からの牽制として使うのが良い。


▶こうもり系は立ち中パンチで攻め、


▶犬っ子系はカカトか立ち小キックで。


▲小技でガリガリ攻めといて、

▼ほいつかめ、さあつかめっとな。



相手にみごと裁きが決まった時には、とりあえずカカト落としか立ち中パンチで攻めていこう。

●コブラブロー

しゃがんでいる相手に当たらなくなりちょっと使いにくくなったが、今度は遠距離の対空兵器として使っていこう。またこの技が決まって相手がダウンしている時には、追い打ちが決まるぞ。

●ミイラドロップ

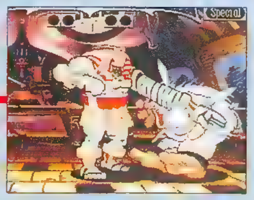
アナカリスが持つ唯一の投げ技だが、特には使わなくてもいい。しかしESミイラドロップは相手にしゃがまれていても決まるので、小技から使うのも面白いだろう。

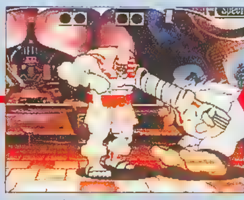
一歩進んだコンボ集

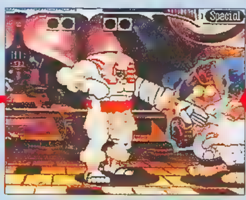
連続技の最後に大足払いを使ってシメルことがよく出てくるが、その後に使う追い打ち攻撃を使えばさらにパワーUPする。しかし他のキャラが使うダウン攻撃にくらべて、アナカリスのダウン攻撃はレバーをナナメ上に入れておかないといいタイミングで使えないので覚えておこう。これだけでもけっこう変わってくるぞ。

基本的な連続技としては、しゃがみ中パンチにチェーンコンボで大足払いにつなぐのが強い。また、しゃがみ中パンチの代わりにカカト落としを使ってもいい。

より良いダメージを相手からむしり取りたい人は、立ち小パンチからチェーンにつなげると強い。連系技としては、小Ⓟ→小Ⓟ→立ち中Ⓟ→しゃがみ大Ⓚがやりやすい。最初に使っている小パンチはとりあえず連打からでもいいので、小パンチが入ったのを見てからつなげられるように練習しておこう。(MAN次郎)


▲立ち小パンチ、この時は連打で良い。


▲あっ当たった。そろそろいきますか…。


▲ここが肝心、立ち中パンチは正確に。


▲そして安定の大足払いにつなごう。


▲ダウン攻撃はできればESにしたいが…。


▲そうでなくともこれくらいはイケル!

Felicia フェリシア



決して強くはないが、使いかたによっては強キャラにも対抗できるキャラ…それがフェリシアだ

すべての技は的確な間合いとタイミング、シチュエーションで使うことにより、その威力は倍増する。ポテンシャルを最大限に引き出せ!!

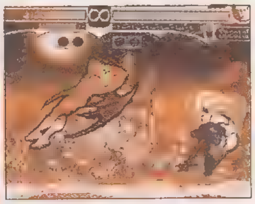
的確な技を適所に使え

フェリシアの特徴としては、移動や技の連発速度など、スピードが全体的に速いことが挙げられる。このスピードを生かしてのヒット&アウェイが基本戦法となるのだが、それだけでは勝ちつづけることができないのが『〜ハンター』の世界。決して強いキャラではないのだが、すべての必殺技や通常技を、的確なタイミングと間合い、シチュエーションで使うことにより、フェリシアの威力は倍増する。

例えば相手の通常技に対しては立ち弱パンチやしゃがみ弱パンチorキックの連打により、一部の技を除いてほとんど打ち勝つことができる。ローリングバックラーは飛び道具の下を潜って反撃することもできるが、パンチボタンを連打することで対空技にもなるほか（攻撃判定は弱いのだが）、浅くガードさせれば反撃を受けることは少ないので牽制にもなる。またモリガンのダッシュ攻撃などで固められたときには、フェリシアの攻撃のなかで最も攻撃判定の出るスピードの速いローリングスクラッチを使う。

▼スピードの速さで、相手を翻弄してやれ！





▲ローリングスクラッチは、真上方向の対空技になる。

チェーンとダッシュ！

フェリシアには飛び道具がなく、サンドスプラッシュによる牽制攻撃以外は、基本的に接近しないとお話にならない。だがジャンプ軌道の高いフェリシアは普通にジャンプすると対空技で落とされてしまう可能性が大きく、強・デルタキックや弱・ローリングバックラーorローリングスクラッチ、あるいは前方ダッシュなどを使用して接近するのが得策と言える。

強足払いなど、リーチが長くとも硬直時間の長い技を多用する相手に対してはデルタキック。硬直の短い技を連発してくる相手に対してはローリングスクラッチで、飛び道具を撃ってくる相手にはローリングバックラー。ガードしがちな相手には前方ダッシュというように、相手のタイプによって使い分けるといい。

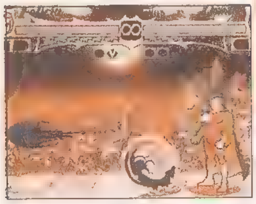
接近できてしまえば、あとはフェリシアの独壇場…と言いたいところなのだが、それほど甘くないのも『〜ハンター』の世界。チェーンコンボを中心に攻めたいのだが、ガードされてしまうと話は別だ。チェーンコンボのような連続ガードになる攻撃はガードキャンセルされる可能性が高いものの、チェーンコンボは先行入力に近い。そう、ハイリスクハイリターンな技なのだ。

そこでフェリシアが使うチェーンコンボとして理想的なのが、ガードキャンセルしにくい下段の弱攻撃連打を起点とするものだ。なかでも実戦で狙えるものを、下で解説する。



▶サンドスプラッシュで飛び道具を相殺してもいい。

▼ローリングバックラーで飛び道具の下を潜れ。





▲デルタキックは、イージーかつ強力な技だ。

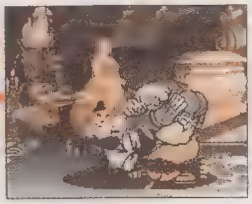


▶下段攻撃はガードキャンセルしにくいので、多用しよう。

一歩進んだコンボ集

しゃがみ弱パンチorキックの連打をチェーンコンボの起点とするのは、ヒット／ガードを確認してからこちらの行動を変化させられるためである。具体的な例を挙げると、しゃがみ弱パンチ連打でスタートしておき、ヒットしたら中足払い→立ちorしゃがみ強キック（ダウンさせたいのなら、最後を強足払いにする）。ガードされたのであれば、ガードキャンセルを狙っている相手ならガードに徹するのもいいし、しゃがみガードで固まっている相手にはショートダッシュ（レバーを→→←の順番に入れる）中パンチ。フェリシアのダッシュは地上から浮くため、ダッシュ攻撃はジャンプ攻撃の判定となる。つまり下段ガード不可能技のため、下段ガードをしている相手を攻撃することができる。さらに打点が低ければ着地してからのチェーンコンボにもつなげられる。また、スカったら、ヘルキャットなどで投げてもいいだろう。

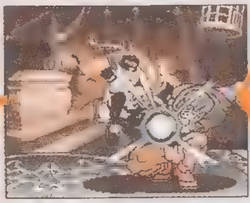
（黒猫娘&攻略番長MW岩井）



▲まずは接近し、しゃがみ弱キックを連打する。



▲ガードされたらすぐに連打を止めるのだ。



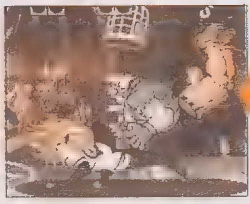
▲すぐにショートダッシュ中パンチでガードを崩しておき、



▲再び弱足払い連打へと作戦変更するのだ。



▲弱足払いから中足払いへチェーンして、



▲最後は強足払いで転ばせて、ワンセット完了だ。

Bishamon ビシャモン



鬼の特攻野郎を使いこなすには少々骨が折れるぞ

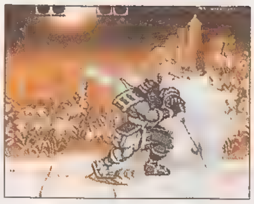
走っても跳んでも強力なビシャモン。今回は大まかな攻め方について解説してみた。

攻めてこそ侍

『ヴァンパイアハンター』の中でも屈指の攻めキャラであるビシャモン。それはダッシュからの途切れのない攻めに象徴される。

当然突っ込む時はダッシュで特攻するのだが、その時に出す技はダッシュ中キックかダッシュ大キックがいい。なぜならこのふたつの技を出した場合、相手にダッシュ攻撃が決まればチェーンコンボにつなげることができるからだ。もしダッシュ攻撃をガードされても小技をペシペシつなげたり、キャンセル跳ね刃を出したり、さりげなくタメを作って居合い斬りで刻んだりすることができる。特に居合い斬りはガードキャンセルにも引っ掛からないのでモリガン、デミトリ、オルバスなどには居合い斬りでチクチクしつつ体力を削っていくのもよい。そして少し間合いが離れてしまったら再びダッシュ攻撃で間合いを詰めよう。しかしくれぐれもリバーサルや足払いに引っ掛からないように。

ビシャモンは攻めの強いキャラだがただ突っ込むだけでは絶対に勝てないぞ。



▲ダッシュで固めてくるビシャモンってなんか怖いッス。



▲居合い斬り。リーチ長いし飛び道具消せるし…。

上手な刀の使い方

ここでは正しい刀の使い方について説明していく。まずは正しい侍の跳び方から。

ビシャモンはダッシュ攻撃も強いが実はジャンプ攻撃はもっと強い。特にジャンプ大キックはシャドウブレイドすらも潰してしまうことがある。

ビシャモンのジャンプ攻撃はキック系は飛び込み用、パンチ系は対空になる。しかも両方を組み合わせて空中2段で飛び込んだりできる。登りジャンプ中パンチ→下りジャンプ中キックなどがいい例。他には登りジャンプ大キック→下りジャンプ小キック（中キック）。これは相手キャラにもよるが最初の登り大キックでしゃがみ防御を潰してしまう場合がある。対空の弱いキャラにダッシュ攻撃で近づいた後に垂直登りジャンプ大キック→下り中キックとかやってるとかなり強い。登り大キックがくると思って相手が立ちガードをしたところに下段チェーンを決めたりすれば完全にこちらのペースだ。

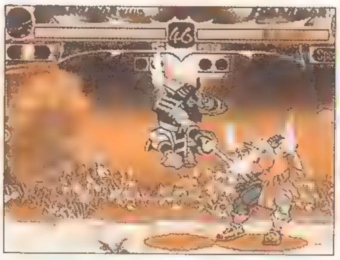
次はダッシュ中パンチについて。

これはビシャモンの数少ない対空技のひとつだ。相手がそろそろ跳ぶと思ったり適当に突っ込みたい時などに使う。これは地上技なので相手に空中ガードされることはないしダッシュ関係がもしきてもほとんどの場合は潰せる。ガードされてもめりこまない限り反撃は食らわないので安心して使える。よく跳ぶ相手にはダッシュ中パンチを置こう。

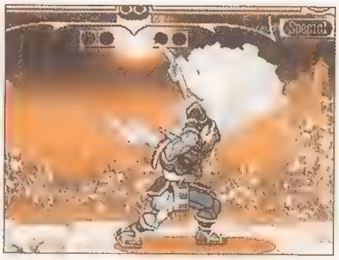
（お）



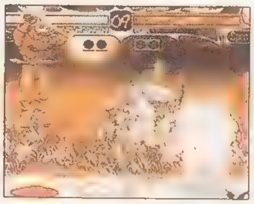
▲ジャンプ大キック。強すぎ。



▶ジャンプ小キック。2度出しの2回目に持ってこよう。



▶ダッシュ中パンチ。対空にはいいけどやっぱり足払いに弱い。



▲ES骸封じ。削り殺したい状況の時は迷わずこれ。

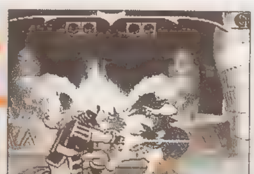
一歩進んだコンボ集

ビシャモンといえば強力無比なチェーンコンボ。さすが刀使ってるだけあってかなり減ります。ダッシュからブシュブシュ入れられるとかなり泣きたくなります。

今回は実戦でも使えてこれができればとりあえず中級者という感じのコンボを取り上げてみたぞ。

左の写真のコンボは、しゃがみ小パンチ→しゃがみ小キック→しゃがみ中パンチ→しゃがみ中キック→しゃがみ大パンチの5HIT。お手軽だが体力をドバっと奪う。ちなみにこのコンボはしゃがみ小パンチとしゃがみ小キックの間にレバー入れ小キックを入れれば6HITになるぞ。でもレバー入れ小キックを入れるだけでかなり難しくなる。

最後に、左の写真ではしゃがみ大パンチの後に立ち大キックを出しているがもちろん、これは相手に当たっていない。大キックはしゃがみ大パンチの隙を消すために出しているのだ。なんだかマニアックな動きでカッコイイですな。



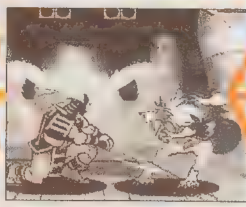
▲しゃがみ小パンチ。



▲しゃがみ小キック。



▲しゃがみ中パンチ。



▲しゃがみ中キック。

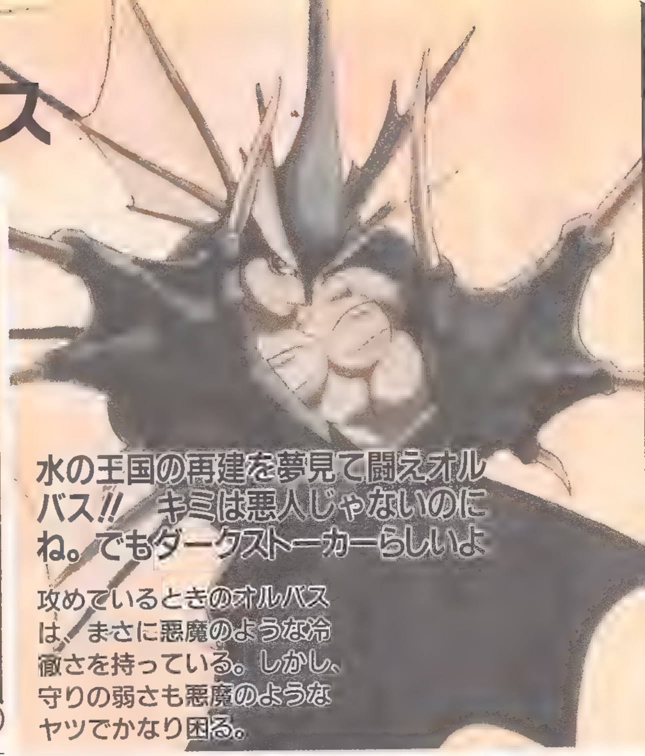


▲しゃがみ大パンチ。



▲そして隙を消す立ち大キック。お手軽コンボ。

Aulbath オルバス



水の王国の再建を夢見て闘えオルバス!! キミは悪人じゃないのにね。でもダークストーカーらしいよ

攻めているときのオルバスは、まさに悪魔のような冷徹さを持っている。しかし、守りの弱さも悪魔のようなヤツでかなり困る。

通常技も超重要なのだ

オルバスは、対空以外すべてにおいてハイスペックな技をたくさん持っている。

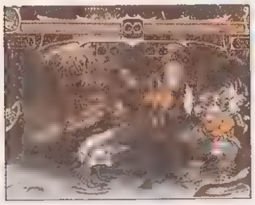
しかし、その高性能な技にも使っていい状況と、絶対使ってはならない状況があり、それを見極めなくては勝利はやってこないであろう。

今回のキャラ別攻略では、特に重要な技をピックアップしてみたぞ。



▲立ち大キックで常に牽制しておこう。

▼立ち中キック→立ち大キックも闘いの主力に。



●立ち大キック

オルバスは、すべての通常技を駆使しなくてはならない。その中でも特に攻守にわたってその使い道は多様にあるので必ずこの通常技のクセは覚えておこう。

●立ち中パンチ

出が非常に早い2段攻撃技で、しゃがむと低くなる相手には当たらないのが欠点なのだが、一番安定してダッシュ潰しをすることができる。

●しゃがみ小キック

チェーンコンボの派生は、このしゃがみ小キックから始めるのがベスト。しゃがみ小キック×4・立ち中パンチ・立ち大キックとチェーンコンボにつなげることができるぞ。ダメージもなかなかだ。

必殺技はクレバーに使う

次に必殺技についてだが、これらの技はむやみに連発するものではない。きちんと計算して、相手に必ず当たるように使わなければその隙に反撃をもらうことは必至である。相手のジャンプ軌道や通常技の隙、そして何よりもそのキャラクターの闘い方を研究することがオルバスの勝利への第一歩となるであろう。

●ソニックウェーブ

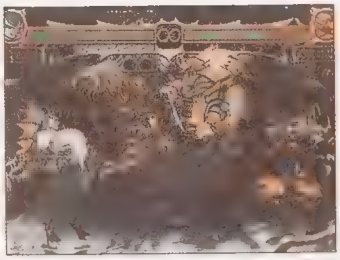
リーチはないのだが、当たれば相手を一定時間（相手がどうあがいてもその硬直時間は変わらないのだ）無防備状態にすることができる。その後必ずなんらかの連続攻撃が入る。そのとき次の展開を考えておくのもいいだろう。なお、この必殺技はガードキャンセルをすることが可能。このことについては、いずれ順を追って説明していくことにしよう。

●ポイズンブレス

毒霧を吹き、当たった相手はソニックウェーブの効果と同じように相手は気絶する。しかし当たったらその場で（空中でも）動けなくなるソニックウェーブと違い、空中ヒットすると相手はダウンして再び起き上がっても気絶したままと、なかなか強力な技なのである。

●トリックフィッシュ

バックダッシュから出すという特殊な必殺技で、先読み対空として一役買ってくれる。ボタンを押したままのバックダッシュでも技を出せるので、出しづらい時はこの方法でいこう。



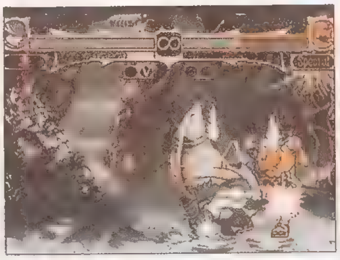
▶いくら強くても空中ガードされてしまうぞ。



▲空中追い打ちは大攻撃を与えておこう。

▼起き上がりに重ねるのも吉。





▶ここから大ダメージを狙ってやれ。

一歩進んだコンボ集

オルバスのチェーンコンボは、中攻撃にある二段技のクセさえ覚えてしまえばリーチのおかげで、何でもつながってくれる。ポピュラーなものとしては、

●ジャンプ大パンチ→立ち小パンチ・立ち中パンチ→立ち中キック→立ち大キックの6段がある。しかし、地味ではあるがこれよりもダメージの大きいチェーンコンボがあり、これとしては、

●ジャンプ大パンチ→しゃがみ小キック×3→立ち中キック→立ち大パンチ

こちらの方が効率がいいので一度お試しあれ。

密着からならば、小攻撃が一発余分に入るぞ。気絶させてから当てよう。

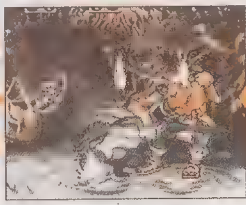
補足としてダッシュ中パンチから前述にあるチェーンコンボが目押しで連続ヒットするのだ。少し難しいのでがんばってみてくれ。

オルバスは常に相手の行動に注意しつつ、音波や毒霧で主導権を自分のものにしよう。

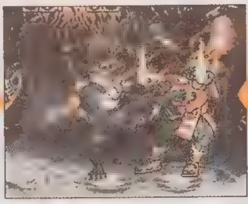
（自然は大切にぴーたー）



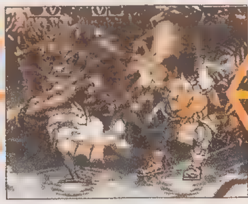
▲毒霧を当ててからが大人の時間。



▲ダッシュ中パンチを当てて、



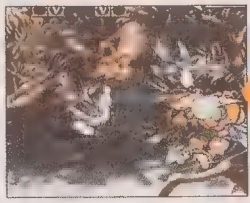
▲立ち小キックを連打でつなげよう。



▲しゃがみ小キック×3、

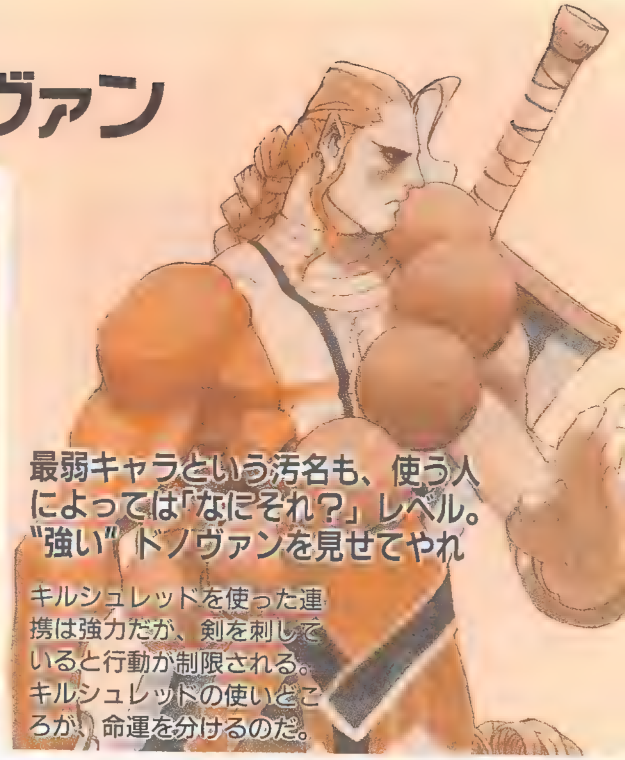


▲立ち中キックを当てて、



▲最後に大キックでしめる。体力を半分以上奪えるぞ。

Donovan ドノヴァン



最弱キャラという汚名も、使う人によっては「なにそれ?」レベル。"強い"ドノヴァンを見せてやれ

キルシュレッドを使った連携は強力だが、剣を刺していると行動が制限される。キルシュレッドの使いどころが、命運を分けるのだ。

使える通常技

まず、攻めの要となる通常技は、前入れ大キックとダッシュしゃがみ中キック。牽制技として、立ち小パンチと立ち中パンチ。こんなところだろう。

前入れ大キックのソバットは、ガードされても反撃を受けないし、リーチが長い。わざとガードさせてイフリートソードを置いておくと、反撃しようとした相手に当てることも可能だ。また、チェーンコンボのシメにも使える。中距離から近づく場合にも重宝するだろう。

ダッシュしゃがみ中キックにはキャンセルがかかるので、キルシュレッドやイフリートソードなどをキャンセルで出すのが有効だ。

立ち小パンチ、立ち中パンチは、モリガンのダッシュ攻撃を止めたりできるので、牽制技として優秀。使えるッス。

他に、スライディングも使える技なのだが、ガードされると反撃を受ける。多用は禁物だ。

ドノヴァンは、魔剣を手放すと極端にリーチが短くなるので注意しよう。



▲攻めに移動に牽制にチェーンコンボに大活躍な技ですな。



▼ダッシュ攻撃の中で、この技だけキャンセル可能なのだ。

必殺技考察

ドノヴァンの必殺技は、EXを含めて全7種類。7種類あるんだけど…役に立つのは3種類くらいなのだ。

まず、使えない必殺技から紹介していこう。

一応、飛び道具のブリザードソード。この必殺技に関しては、存在意義がわからないくらい役に立たない。最後の1ドットの削りに使う?

ライトニングソード。この技もなんのためにあるのだろうか? 判定面では、それほど問題ないのだが、硬直時間が長すぎる。スカった場合を考えると怖くて使えないッス。

そして、悲しいことにふたつあるEX必殺技は、どちらも役に立たない。チェンジイモータルは、出始めと硬直時間に無敵時間があるので、上手に使えば、それなりの技ではある。チェンジイモータルの硬直無敵時間に再度イモータルを入力する、通称"イモータルイモータル"は、ひっかかってくれると嬉しい技である。それだけなんだけど。

ここからは「使える」必殺技。まずはイフリートソード。ガードキャンセル技なので重要な技である。ただし、判定が激弱なので対空には使っちゃダメ。注意しよう。

一番大切なのが、キルシュレッド。使用用途も多様で、さまざまな使い方ができる。

とくに、ESで出すと往復両方に攻撃判定があるので相手を挟むといい感じだ。

最後は、コマンド投げのソードグラップル。この投げのあとはダウン攻撃確定。(カニ)



▶ガードキャンセル以外の利用価値は、あんまりないッス。



▲うーむ。削り技としての性能も悪いよな～。どうするオイ?



▶剣を追いかけて攻めるのがポイント。ESで出すと強力だ。



▼当たればデカいけど外れるとヤバすぎな技。たまには使う?

超減り小パンチ連打!

ドノヴァンのコンボは、キルシュレッドを絡めると、なかなかバリエーション豊富なものがある。

今回紹介するのは、そんな高度なものではなく、ただの連打技。立ち小パンチ5発から立ち中パンチにつなぐ、6HITコンボだ。

こんなに簡単なコンボにもかかわらず、体力半分を奪う代物である。恐るべし。

ヒット距離によって、立ち小パンチの数を変えよう。4発が安定ですな。

他に、連打系コンボで、立ち小キック連打↓キャンセルイフリートソード、というのも入るぞ。

ちゃんとしたコンボも紹介しよう。とりあえず、立ち小キック↓しゃがみ中パンチ↓しゃがみ中キック↓前入れ立ち大キック、の4HITや、すべてしゃがみで、小↓小↓中↓中↓前入れ立ち大キック、の5HIT。このふたつができれば問題ないでしょう。

キルシュレッドを絡めたコンボは次回ってことで。



▲説明するのもバカバカしいですけど、連打連打連打って感じ。



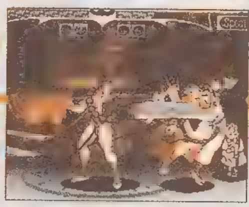
▲あるがま～ま～のここ～ろで生き～ようと願うかぁ～ら～。



▲ひと～は、ま～た傷つ～い～てゆくぅ～。



▲とか歌いながらでも、余裕で連打連打連打って感じですか。



▲住専問題について語りながらでもOKです。



▲差別用語や言葉狩り、自主規制まで語っちゃいました。以上。

Sasquatch サスカッチ



白くて丸い動物を操り、じゃれっけ！ 遊べ！

ダッシュ性能と判定の強い技が魅力のサスカッチ。本当の魅力はそのかわいい容姿か。今回はサスカッチ・バニラだ!!

白くて丸いのが凍らせる

白くて丸くてモコモコで、とてもおいし…かわいいサスカッチのキャラ特性は、とにかく技の判定が強いというところにつきる。それは通常技、必殺技両方について言えることで、しいて不安な要素を挙げるとすれば対空技が少ないことくらいのものだろう。とはいえ、早めに出すしゃがみ強パンチやビッグタワーズでそこそこの技は落とすことができる。ジャンプ中の技も強いので空中に浮くタイプのダッシュも使い勝手が良い。そしてそこからつながるチェーンコンボも強力で、ビッグブランチという使えるコマンド投げも持っている。ガードキャンセル技のビッグタイフーンはES版で出せば威力も高く、ガードキャンセル以外でも、突っ込んでくる相手の目の前に置いたりするのもおもしろい。EX技のビッグフリーザーとビッグアイスバーンは、戦法に変化をつける程度に使えば良いだろう。

サスカッチのEX技は見てから反応できるものばかりなので、スペシャルストックはES技に使うのがよいだろう。

▼早めに出せば対空になる。しゃがみ強パンチ。





▲EX技のうちのひとつ。ビッグアイスバーン。

フワフワかじゃれる

対戦でサスカッチが狙うのは、ダッシュ攻撃からのチェーンコンボかビッグブランチの2択である。この時に用いる技は、ダッシュ弱パンチ→（空中で強キックめくりになるときがある）→しゃがみ弱キック→しゃがみ中パンチ→しゃがみ強キックである。距離が近い時はしゃがみ強キックの前にしゃがみ中キックが入る。ガードで固まっている相手はダッシュからビッグブランチで凍らせ、チェーンコンボを叩き込め！ 相手によっては、ビッグブランチで食らった後の間合いが離れてしまうので、ダッシュ強パンチ→追い打ちくらいしか入らないケースもある。距離を見て技を選ぼう。ダッシュで接近した後は、しゃがみ弱パンチやしゃがみ弱キック、方向キー→→←のショートダッシュ攻撃によるめくりなどでまとわりつこう。中でも、しゃがみ弱キックは下段ガードでないと防げないので下段ガードとの2択になるわけである。さらに何とサスカッチのしゃがみ弱キックは少し跳びはねているので投げられることもない。使える！ 以上のことから攻めの要はダッシュとしゃがみ弱キックだということがいえる。あと投げね…。

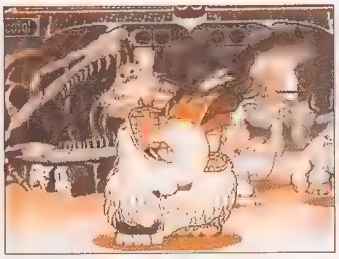
逆に、防戦になるとサスカッチは辛く、相手の攻めを止める技はビッグタワーズと立ち中パンチ、ガードキャンセルのビッグタイフーンくらいしか無い。対空はガードか？ （漁ん）



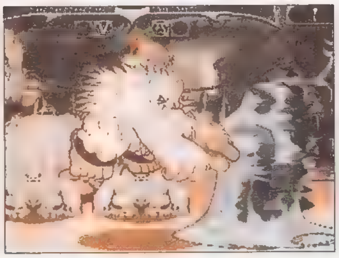
▲これがサスカッチのガードリバーサル。ESだと減るう〜。

▼これがしゃがみ弱キック。跳ねてるから投げられない!!





▶いただきまーす。コマンド投げのあとは…。



▶遊んで〜！ コンボを狙え!!

かわいいのがつつく

サスカッチの連続技はなかなかに強力で、しかも実践でも決めやすい。ある程度サスカッチのチェーンコンボになじんだなら常にこのコンボを狙っていこう。コンボの内容はダッシュ弱パンチ→空中で強キック→しゃがみ弱キック→しゃがみ中パンチ→しゃがみ中キック、しゃがみ強キックというものだが、地上チェーンコンボができるのなら、すぐにできるようになるだろう。コツとしては、最初の弱パンチがあたったらすぐに強キックを出し、（この一連の動作が速すぎると弱足払いがつながらない）サスカッチが着地するより気持ち早めにしゃがみ弱キックからのチェーンコンボをスタートさせる感じだ。

このコンボはサスカッチの重要な攻撃手段のひとつであり、これができて初めて当て投げなどの技術が生きてくる。もちろん、ビッグブランチで凍らせた相手にもこのコンボを叩き込み、起き攻め時にもプレッシャーを持続させよう。



▲ダッシュ弱パンチでじゃれつけ！ 遊んでもらうのだ!!

▲弱パンチが入ったら強キックでめくりケツだ!!

▲ケツのタイミングが良ければ弱足払いがつながる。

▲すぐにしゃがみ中パンチ／もっとかまって〜。

▲そして中足払い。間合いが遠い時はこれを省略。

▲最後に強足払いでフィニッシュ！ 追い打ちを狙え！

Phobos フォボス



1からのフォボス

前作の中ボスだったフォボス。使いこなすのが難しいキャラの多い『ヴァンパイアハンター』の中でも特に難しいのがこのフォボス。最初は使っていてもわけがわからないと思う。今回はフォボスの基本的な技について詳しく説明していく。

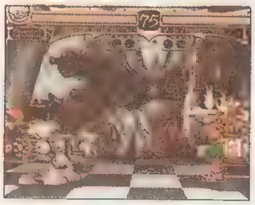
フォボスには対空必殺技というものがない。一応ジェノサイドバルカンが対空っぽいがハズした時の硬直時間が異常に長く、使い勝手が悪すぎる。モリガンのダッシュなどを先読みして使うくらいだろう。


▲ジャンプ中パンチ。強いッス。

では何を使えばいいのかというと前回でも書いたが立ち大キックと立ち中パンチを使う。このふたつでフォボスの対空はオッケーだ。大キックの方は出が遅いので慣れが必要。

次はジャンプ中パンチ。これは端に追いつめられた時などに空中ガード後の技として重宝するぞ。ちなみにアーケード版では地上にいる相手にこのジャンプ中パンチを当てればダウンしたのだがサターン版ではダウンしないようになっている。

次はフォボスの攻め方だ。


▲小技キャンセルマイトランチャーで固めていこう。

地上は強いです

ここからはフォボスの攻め方について基本的なことを説明していく。フォボスはミサイルとレーザーを撃つだけのキャラじゃないぞ。

まずは必殺技のマイトランチャーについて説明する。これはフォボスで小技キャンセルで唯一使っていける必殺技だ。判定の強い立ち小キックなどで押していき、突然キャンセルマイトランチャー。地上での接近戦はあまりないキャラだが相手を固める技術としてこれは覚えておいて欲しい。ちなみにES版は3発HITするが、これを2発だけHITさせると残りの1発をコンフュージョナーやジェノサイドバルカンで追加攻撃できるぞ。

次はめくりジャンプ大パンチ。これはフォボスの飛び込み技の中でも非常に使える技だ。フォボスのすばやい飛び込みでしかもめくり攻撃だ。これを使わない手はないぞ。ジャンプ中パンチ→めくりジャンプ大パンチなど、予測できない動きで相手を惑わせよう。もちろん、地上の攻撃にしっかりつながる。ゲージが溜まっていたらしゃがみ小キックキャンセルコンフュージョナーで一気に倒せ！

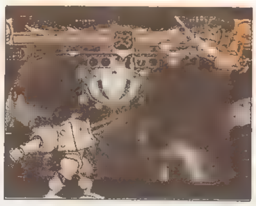
最後にフォボスの空中制御について少し説明する。

まず、フォボスは空中ダッシュを何度でもできる。空中ダッシュ小キック→空中バックダッシュなどの連携は操作ミスさえしなければ地上に落ちない。この空中制御をモノにしてこそ真のフォボスだ！


▶低空ダッシュしているフォボス。かなり怖いです。


▲忘れた頃にやってくるめくりジャンプ大パンチ。


◀コンフュージョナー。

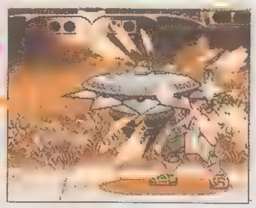

▲当たれば形成逆転、と言うか即死ですな。

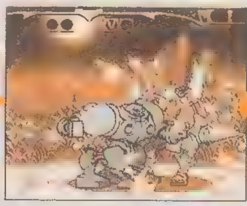
一歩進んだコンボ集

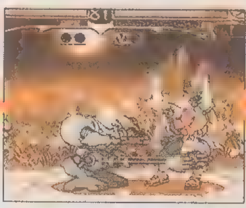
フォボスのコンボはコンフュージョナーからのコンボが狂悪で強いのだが、今回は最初ということで通常技だけのチェーンコンボを取り上げた。フォボスでジャンプ攻撃を決める機会は意外と多い。飛び道具を撃つだけではなく、自分からもどんどん飛んでいこう。

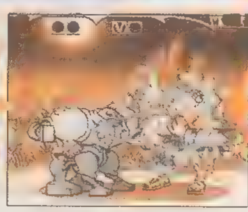
それでは左のコンボの解説。このコンボは、ジャンプ大パンチ→しゃがみ小パンチ→しゃがみ小キック→しゃがみ中パンチ→しゃがみ中キック→立ち大パンチ、の6HIT。ちなみにめくりジャンプ大パンチからだと6HIT全部入りきらない。飛び込みはジャンプ大パンチじゃなくても、大キックや中キックからもしっかりつながるぞ。

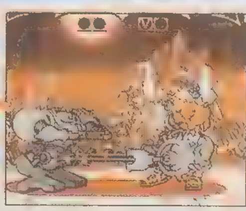
他にはやはりコンフュージョナー絡みだが、これは個人で最多コンボや最もダメージを減らすことのできるコンボを研究してくれ。マイトランチャーをうまく使えば2回もコンフュージョナーを決めることができるぞ。（お）

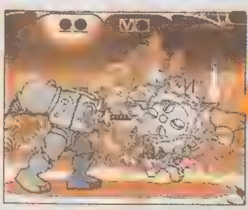

▲ジャンプ大パンチ。


▲しゃがみ小パンチ。


▲しゃがみ小キック。


▲しゃがみ中パンチ。


▲しゃがみ中キック。


▲立ち大パァ〜ンチ。

Pyron パイロン



最強とのウワサも高いパイロン。その欠点のない必殺技、そしてつなぎやすいチェーンコンボをいかに使いこなすかが勝利へのカギだ。

つよキャラだね使ぇー

パイロンはハッキリ言って強い。何が強いって技が強いのだ。その強い技の数々と、使い所を紹介していこう。

●しゃがみ強パンチ

通称「温泉パンチ」。その名の通り温泉が吹き出しているようなこの技、対空に驚くほどの力を発揮する。飛んだら温泉、コレ基本。

●立ち中キック

カカト落としのようなこの技、見た目通り、中段攻撃となっており、しゃがみガード不可だ。当然ここから強攻撃へとつながる。そればかりか、実は目押ししてしゃがみ弱Pにつなぐことも可能なのだ。ムズいけどね。



▲対空はコレでキマリ！ ほとんどの飛び込みが返せマス。



▲ダウン攻撃、早いデス。こんな所まで強いなんて…。

●ダウン攻撃

パイロンのダウン攻撃、スターダストショートは、全キャラ中でもトップクラスの性能を誇る。ワープするので、距離に左右されない上、何といっても早い。状況によっては2回以上も入ることもあるほどだ。これもパイロンの性能の高さの要因となっている。

このほかは、必殺技の性能の高さが目立つ。続いて述べていこう。

さあ、殺って欲しい!?

パイロンの強さは、何といってもその必殺技の性能の高さにある。まずは、その必殺技の特性と、その使い方を考えよう。

●ソルスマッシャー

ご存じデカ飛び道具だ。こいつを地上、空中と分けてバラまくだけでもナカナカ強い。さらに、弱、中、強で飛ぶ方向が変わる。中心はやはり弱だろう。飛んできたらすかさず「温泉パンチ」だ。

●オービターブレイズ

そして頃合を見はからってコイツで攻める。スキが異常とも言えるほど小さいので、テキトウに出してしまってOK。弱で端をカスらせるように当てれば、ガードされた後も優先権はこちらにあるのだ。攻めたてろ。



▶弱が真横に飛ぶ。中、強の順に上に飛ぶようになるのダ。



▲空中は、弱、中、強の順に遠くへ飛ぶように…。

●ゾディアックファイア

パイロンのガードキャンセルはこの技。突進系である上、スキも小さい。よって、もしガードリバーサルにならなくても、あまり痛くない。チャンスがあったら、バンバン出してしまってOKだ。

●ギャラクシートリップ

この技の使い道は2種類ある。ズバリ攻めと逃げだ。逃げの方はおいといて、攻め方だが、いきなり相手の真上に出現、弱キックか強キックで急襲だ。また、斜め上に出現して、レバー下入れ強パンチで飛び込んでもグーだ。

どうでもいいことかもしれないが、パイロンはできれば強キックカラーを使おう。なぜなら、ESのソルスマッシャーの色がその色だから…。



▶コレが強いのヨ、コレが。ガードリバーサルに少々注意。



▲ガードリバーサルのほか、倒した後の接近にも使える。

一歩進んだコンボ集

パイロンのチェーンコンボねぇー、やっぱポイントはレバー入れ中パンチと強パンチだろうか。このふたつが、前進する技なので、これを組み込むとグー。シメをしゃがみ強キックにすれば、ダウン攻撃のオマケもつくゾ。

基本のコンボは、しゃがみ弱P or K×α→レバー前P→しゃがみ中K→レバー前P→しゃがみ大Kといった感じ。相手キャラや距離を考えて、数を変えよう。ガードされるようなら、しゃがみ中Kの代わりに中段攻撃の立ち中Kにしよう。これが入っても同様にレバー前強P→しゃがみ大Kがつながる。

レバー前強Pの時点でガードされている場合、なるべく早く立ち強Kにつないでおきたい。立ち強Kはスキが小さいので、反撃されづらいぞ。

チェーンコンボの狙い所は、相手の起き上がり、(しゃがみ弱Kから)や、通常戦中、いきなりのレバー前弱or中Pから、といったところ。キモチよいコンボを。 （チャキ）



▲弱攻撃の数はテキトウに。弱×αでも弱P→弱Kでも。



▲この中Pはレバー前。前進するのがポイントね。



▲しゃがみ中K、遠ければ省いちまっても可。



▲そしてレバー入れ強P。これで終わってもいいんだけど…、



▲やっぱしゃがみ強Kも入れておきたい。なぜなら…、



▲ダウン攻撃も入るからデース。シメッて感じするでしょ。



祝『〜ZERO2』(アーケード版)発表で今回も燃える攻略！

PlayStation　SATURN

STREET FIGHTER ZERO

いよいよ続編も発表されて、燃え上がる『〜ZERO』アーケードだが、いつの日か家庭でプレイできることを信じて、今回もシステム・対戦攻略と熱くいくぜ！

■タイトル：ストリートファイターZERO
■ハード：PS/SS
■発売日：PS/SS発売中
■メーカー：カプコン
■価格(税別)：各5800円
■ジャンル：対戦格闘

極めよZEROカウンター

『ストリートファイターZERO』には〝ZEROカウンター〟という返し技が存在する。これは簡単に言うと、ガードの硬直をなくして、相手に反撃するというものだ。『ヴァンパイア』などのガードキャンセルと同じようなものとみてもらってもいいだろう。

しかし、ZEROカウンターはいつでも使えるわけではない。これを使うにはスーパーコンボレベルゲージがひとつ分必要なのだ。よって、スーパーコンボレベルゲージをスーパーコンボに使うか、ZEROカウンターに使うか迷うところだろうが、ここではあえてZEROカウンターに的をしぼってみていきたい。

また、ZEROカウンターで注意したいのは、完全無敵というわけではないことだ。だから、ZEROカウンターが出たとしても、相手の出す技に負けてしまうことだってあるのだ。そういうのはだいたい、無敵時間の長いスーパーコンボを返そうとした時だろう。使い方には気をつけたいものだ。



▲そんなよっちい蹴りは…



▲こうしてやる!!

体当たりタイプ

体当たりタイプには、バーディやソドムが入る。一応体当たりではないのだが、スペースの都合上ナッシュやサガットもこの部類に入れさせてもらった。

この体当たりタイプは文字どおり、ZEROカウンターを体を突進させて出すものだ。このZEROカウンターを使えばほぼ間違いなく当たるだろう。ただ、やはりというか完全無敵ではないので、無敵時間の長いスーパコンボには負けてしまうことがあるのだ。でも、無敵対空技のないバーディやソドムにはZEROカウンターの存在価値は大きいわけで、追いつめられたときは大変重宝する。逆にサガットなどはZEROカウンターを狙うよりは、スーパーコンボのほうに使った方がいいだろう。

昇龍拳タイプ

この昇龍拳タイプというのは、ZEROカウンターを使った時、どういうモーションで反撃しているかということだ。で、このタイプにはリュウ、ケンはもちろん、アドンも一応入るかな？これらのキャラのZEROカウンターは、上昇する技を出すということが特徴としてある。たまに、ジャンプ攻撃にZEROカウンターをかけるとすかされる時があるが、本当にごくまれなので気にしないでいいだろう。足払いなどにかけると結構すかされることが多い。上昇する分それだけスキがあるので注意しよう。

以上のことをふまえて使えば問題ないだろう。

また、相手の近くで飛び道具をガードしてZEROカウンターを出しても当たるぞ。

ローズの場合

数あるZEROカウンターの中で、最も特殊なものがローズのZEROカウンターだろう。

これは、他のキャラが直接ダメージを与えるのに対し、ローズのものはダメージは与えないが相手をしばらく硬直させるといったちょっと変わったものだ。ダメージを与えないなら意味ないじゃないかと思うかもしれないが、相手の硬直中に技を入れることができるのだ。技を入れることができるといってもかなり限られている。相手の硬直はそれほど長くはないし、間合いも密着しているわけではないのでタイミングが遅ければ損をしてしまうことになるだろう。

ローズはスーパーコンボがかなり強いので、ここぞという時以外には使わない方がいいだろう。

(ラブソルジャーT・H)

足払いタイプ

足払いタイプには、ガイやチュンリーなどがあてはまるだろう。

これらのZEROカウンターの技は、足払いのため、ジャンプ攻撃などには使えなさそうに思えるが、一応普通に使っていって大丈夫だ。

しかし、ダンの断空脚などのように空中で横に移動しながら出る技には要注意だ。例えば、ダンの強断空脚の1発目をZEROカウンターで返すとしよう。するとどうだろう、ZEROカウンターを出した側の足払いはスカってしまい、断空脚の2発目がこちらにヒットしてしまうのだ。確実に返すには、3発目を狙えば大丈夫だ。

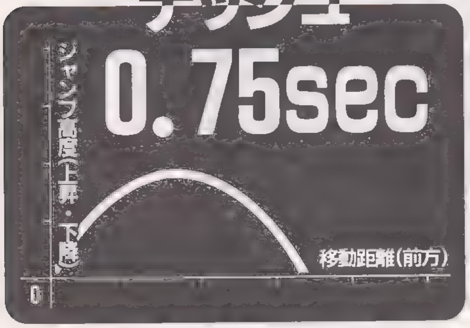
また、これらのキャラは、スーパーコンボがかなり強いので、そちらにつぎ込んでもかまわないだろう。

ザ・空中戦〈ジャンプ軌道〉編

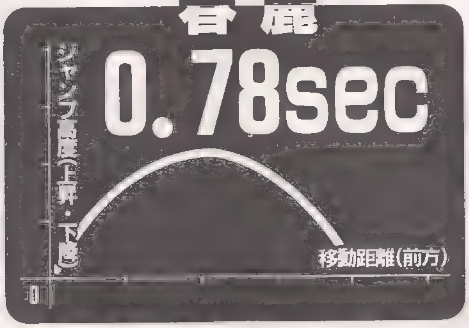
「〜ZERO」は、「〜X」までのシリーズと違って空中ガードが可能である。とはいえ、すべての攻撃を空中ガードできるわけではない。主に必殺技による対空に限定され、地上にいる相手が通常技で迎撃してきた場合は不可能なのだ。対空技で迎撃される可能性は相変わらず健在なのである。では、跳び込まなければいいかというとそういうわけにもいかない。バリエーション豊かな闘いを展開するには、ジャンプからの跳び込みが必要不可欠になってくるのだ。今回は、跳び込みによるリスクを少しでも減らすために各キャラクターのジャンプ軌道を紹介するぞ（なお、"リュウ"と"ケン"は同じ軌道。"豪鬼""ダン"は調査中。秒数は着地するまでのもの）。


▶削りを避けるために、ジャンプで攻撃をかわすという手もある。

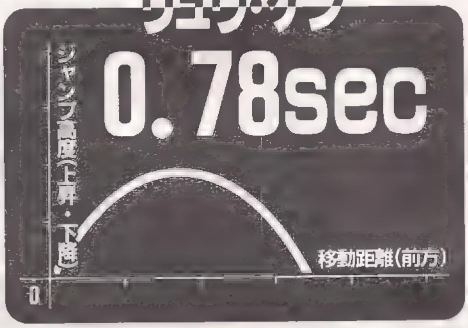
ナッシュ



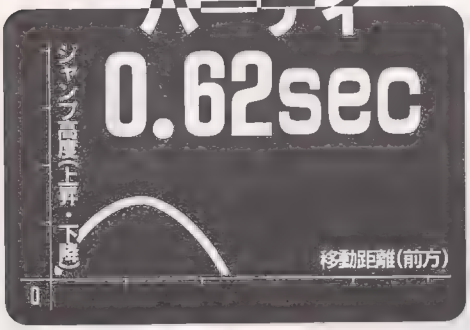
春麗



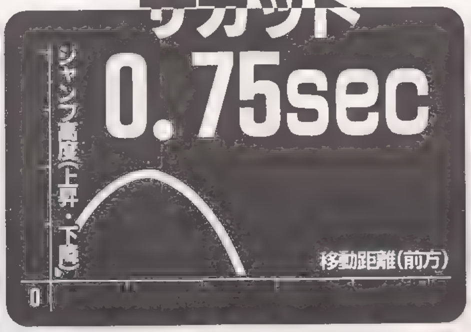
リュウ・ケン



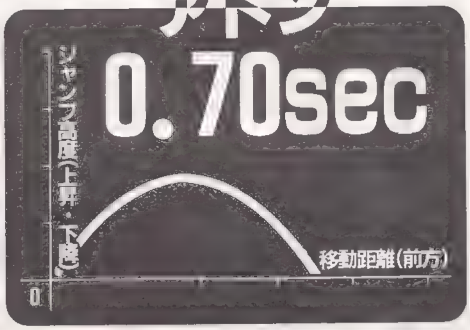
バーディ



サガット

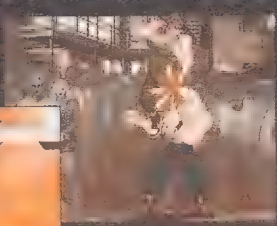


アドン



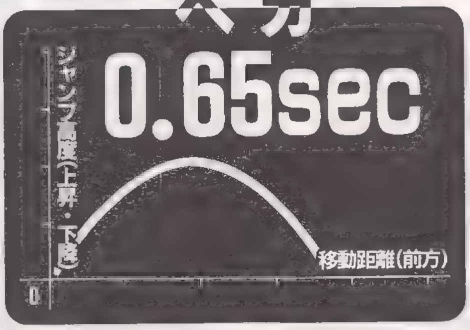
例外 三角跳びと肘落とし

ガイと春麗のみ、ある程度自分でジャンプの軌道を調整することができる。画面端に向かってジャンプしてから、さらにジャンプすることでより高く遠くに跳ぶことができる三角跳びは、相手の意表をつくことが可能だ。さらに、ガイは肘落として強制的に軌道を真下に向けることができる。攻撃判定もあるので、跳び込みに非常に重宝する技だ。春麗の鷹爪脚と似たような感覚で使うことができるぞ。


▶ガイの肘落としは、ジャンプの軌道を調整できる技だ


◀三角跳びは、より高く遠くにジャンプすることができる。

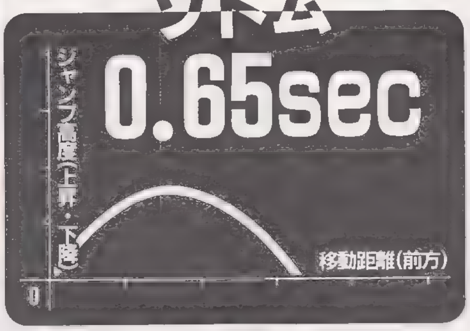
ベガ



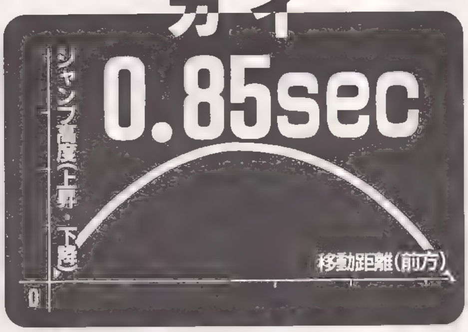
ローズ



ソドム



ガイ



リュウ&ケン

ドラマチックS



▲キミはムービーのように闘うことができるか?

▲2人で闘えば、きっと勝利は見えてくる。

PSのやり方

まず、ドラマチックバトルモードを出現させるためには、ある一定の条件を満たさなくてはならない。これは前号でやり方は掲載したけど、知らないとこのモードは遊べないので、もう一度載せるから参考にしてくれ。協力プレイでベガを倒すのだ。

~出し方~

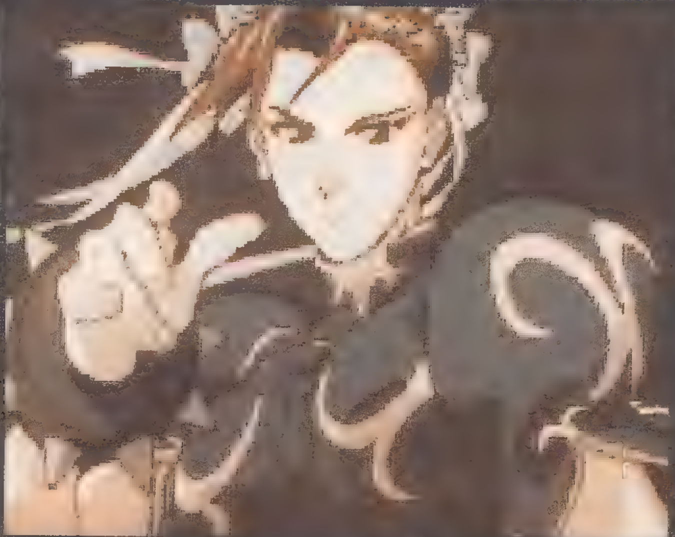
アーケードモードをレベル5以上でクリアする(コンティニューしてもOK)。するとメニューに"ドラマチックバトル"の項目が加わるぞ。

ステップ1 まずは気分を高める

ドラマチックバトルモードとは、映画『ストリートファイターIIムービー』のラストでリュウとケンが、ベガを相手に2対1で立ち向かっていくあのシーンを、ゲーム上で再現したものなのだ。ムービーを見てない人はレンタルなんかで見てみよう。

そして、これから俺ピーターと、池パンの2人でそのドラマチックバトルモードに挑戦してみるのだけど、我々2人は息の全く合わないことでEX編集部内ではかなり有名なのだ。まあ俺としてもこのままプレイしては勝ち目がないことは分かっている。と、いうことでムービーで見せた、あのリュウとケンの勇姿を見ることによって気分を高揚させて、さらにピッタリ息の合ったコンビを作り、コテンパンにしてしまおう。と計画を練ったのだが結果は――。

早速、かの『ストII』全国ONEファンである攻略番長にビデオを拝借して、編集部で鑑賞したのだ。映画はやっぱり効果てきめんだった(単純だね)。俺たちって…。このままステップ2に突入だぁ。



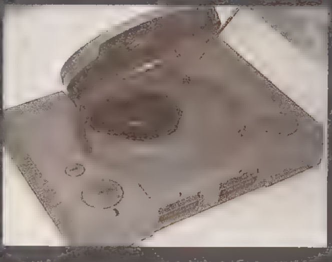
▶チュンリーやキャミィが華麗に舞う映画版『ストリートファイターIIムービー』。

ステップ2 篠原涼子の用意はいいか?

なぜ、篠原涼子の用意はいいかと見出しにあるのか? それは、彼女の歌である「恋しさと せつなさと 心強さと」がムービーの主題歌なのである。実は、PS版ではこれを再現できる荒業がある。EX編集部が独自に開発したこの技は、危険なのでマネしないでほしい。絶対にね。

●その方法とは?

ドラマティックバトルモード開始直後、ポーズをかけフタをオープン! CDを入れ替えた後、レンズの後ろにあるスイッチを押したままの状態に固定する。CDが回ったら成功だ。ポーズを解除しよう。ちなみに、PSが破損しても、誰も責任はとりません。あしからず。



▶これが問題のスイッチ。でもやっちゃあダメ。

ベガ



▶宿敵ベガを叩きのめすのは君たちの宿命なのだ!!

▶一瞬のミスが敗北につながる。集中するのだ。

SSのやり方

外線の9番も熱くなったサターン版のコマンドは、かなりアーケード版に近いコマンドになっている。

〜出し方〜

1P&2P共Lボタンを押しつつ、1Pはリュウ2Pはケンにカーソルを持っていく。そして方向キーを上に2回、Lボタンを離しさらに方向キーを上に2回入力する。最後に1P側はXボタンを、2Zボタンを押す。

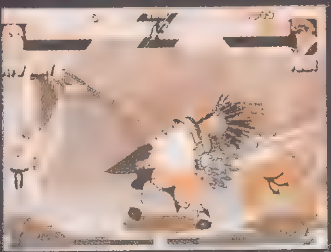
ステップ③ いつも心に太平洋

さあ、準備はすべて整った。これからやっとベガと闘えるのである。ここで注意したいのは、体力やスーパーコンボゲージは2人で共用となってしまうため、リュウ・ケンが同時にサイコクラッシャーアタックなどに当たってしまうと、なんと2人分のダメージになってしまうのだ。だから実際プレイする時は、なるべく同じ場所に立たないように注意しよう。ゲージの方はさすがに2人分たけあってかなり溜まるのが早い。だから使えそうな時は、躊躇せずにLV3をガンガン使っていこう。

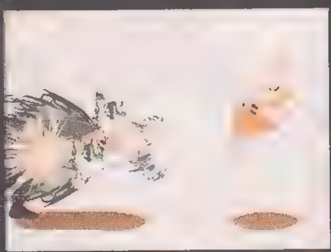
主な闘い方としては一方が波動拳連発、もう片方が昇龍拳待ちといった方法が一番安定していると思われる。しかし、この方法だと、先程述べた通りリュウ・ケンがかなり近い位置にいるので、一気に大ダメージを受けてしまうといったリスクもあるのだ。多少の危険性はあるが、無理にでも挟みこんで一気にカタを付ける方法が一番効果があるだろう。さらに片方が果敢に攻めると、ベガは決まって反対側にワープするので、そこを攻撃する方法もなかなか有効であろう。

てなことを踏まえて、いざ宿敵ベガに挑戦するのだ。

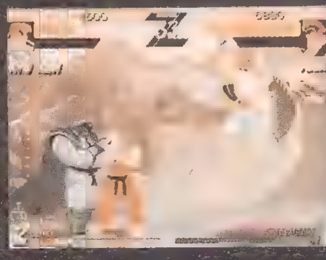
キャラクターはリュウが池パン、ピーターがケンを担当してやはり自分勝手にプレイすることとなった。もちろん惨敗である。このまま一体どうなることやら…。



▶あまり一カ所に集まらないの



▶サイコクラッシャーアタック



◀ワープしてきたらすかさず投げ!! でもOK。

さて結果は?

初めはさんざんであったが、ムービー&篠原パワーが功を奏してリュウ・ケンが如し闘いをすることができるようになったのだ。攻略番長に「おまえら狂ってるよ」とまで言われてしまった。

結論として、〝チームワークが大事〟という言葉で締めさせていただこう。（P）



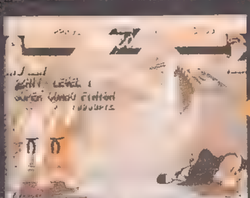
▲ぜんぜん息が合わず全く勝てない



▲ピーター：じゃまだコラ!! 池パン：うるへー!!



▲池パン：勝手にスパコンを!



▲でもなんとか勝利を収めることができたぞ

春麗

どの必殺技が出やすい？

気功拳は出るけど、旋円蹴や千裂脚が出ない…そんなキミに朗報だ!!

気功拳や天昇脚、百裂脚というように、多彩な春麗の必殺技の数々。これらの技のなかで、出やすいものと出にくいものが存在していたことを、皆さんはご存じだろうか？それはズバリ、気功拳などの2方向（後方向→前＋パンチ）にしか入力しないものが出やすく、旋円蹴のように5方向ものコマンド方向を必要とする必殺技のほうが出にくいということなのだ。

必殺技のコマンドは気功拳を例に挙げると（溜まっているという前提で）、後方向からレバーが離れてから0・17〜0・27秒以内にレバーを前に入れ、さらにそれから0・18〜0・28秒以内にパンチボタンを押すことにより、コマンドが成立する。この受け付け時間の差はランダムにより決定され、場合によっては0・17秒以内だが場合によっては0・28秒にまでになる。なお弱／中／強で受け付け時間の差はないが、スーパーコンボに限っては強より中、中より弱のほうが受け付け時間が長い。



▶ミスる可能性の大きい、旋円蹴。使える技だけに、ね。

たまには、連続技を…してみるのだ!

連続技…そう、初代『ストII』から伝説のように語り継がれている“コンボ”。もちろん、春麗でも連続技は可能…というよりは、頑張れば19ヒットといった2桁コンボも可能となる。だけれども、これらはすべてある約束ごとのなかで成立しているのだ。

まず最初に、地上での連続技から解説していこう。連続技を語るうえで忘れてはならない要素として、すべての攻撃にはヒットしたときに相手を無防備にさせる“退け反り時間”というものがある（技のなかには、相手を空中に吹き飛ばしてしまう性質のものも存在するのだが…）。この時間中に次の攻撃がヒットすれば連続技となるわけだが、すべての技には出したあとの硬直時間が存在するほか、攻撃をヒットorガードさせると相手は自分から遠退いていく。そう、次の攻撃が届かないという可能性もあるのだ。

退け反り時間は基本的に、通常技では弱が0・2秒で中が0・3秒。強は0・36秒となっている（必殺技は技によってまちまち）。弱よりも中、中よりも強のほうが相手は遠くへ吹き飛んでしまうため、退け反り時間が長くても結局は同じことだろう。そう、結局はキャンセルの掛かる弱or中攻撃のほうが連続技に向いているということだ。

だが注意しなくてはいけない点として、ジャンプ攻撃はどんな攻撃でも一律0・2秒となっており／結論としてジャンプ攻撃から地上攻撃へと連続技を成立させるために重要なのは打点のみであり、弱パンチで跳び込もうが強キックで跳び込もうが関係ないのである。つまり打点の高くなりがちなキック系よりも低くすることのできるパンチ系のほうが向いており、下手に攻撃判定が長目に出てしまう弱攻撃よりも一瞬しか攻撃判定の出ていない強攻撃のほうが打点を低くできる（また、ダメージ的にも強攻撃のほうがいい）。



▲ジャンプ強パンチは、連続技に最適な跳び込み攻撃だ。

なお空中連続技については、攻撃をヒットさせたことにより相手を吹き飛ばしたとき、攻撃がヒットしてから0・53秒（ダウン回避された場合には0・26秒）以内に、2ヒット以上の空中連続ヒット属性を持った技（天昇脚や鷹爪脚など）をヒットさせると、これも連続技として成立する。極めれば、かなり有効な手段となり得るぞ!!



▶千裂脚のあとは、絶好の空中コンボなチャンス!!

あの技この技 第1回

下ガード方向に溜めを作りながら、相手の起き上がりに合わせて挑発（ゴメンネ／）を早めに重ねておく。そしてヒットによる退け反り中に、千裂脚を入れてしまうというもの。単発で食らっても悔しい春麗の挑発が連続技としてダメージ的にも痛かったら、シャレになってないよね。次回以降も侮辱系の連続技を続々と紹介していくぞ。



▶春麗使いなら、羨望必至。

対戦攻略 対リュウ その2なのだ

前回では波動拳を使ったバリアをいかに越えて攻撃を加えるかを説明したが、今回は画面端に追い詰められ、波動拳と昇龍拳を固められる、いわゆる“トリカゴ”にハマった状態からの脱出を試みる。

なお“トリカゴ”を知らない人のために説明すると、春麗が画面端に追い詰められて波動拳の連発で削られながら、焦ってジャンプしたところを昇龍拳で墜とされるという、リュウやケンの使う黄金パターンのことである。

この状態は波動拳を素直にガードしてしまうと、間合いによっては次の波動拳もガードせざるを得ない状況になってしまう（無理をすると波動拳を食らうか、跳び込んでも余裕で昇龍拳が間に合ってしまう）そこで使う手段が、バックジャンプ（画面端に背にしていれば、垂直ジャンプのようにも見える）して相手の行動を観察し、波動拳を撃つようだったら三角跳び。何もせず、昇龍拳のタイミングを計っているようならそのまま着地するといい。

また波動拳を空中ガードし、着地でダウン回避を行うという逃げかたもある。これにより波動拳の連発を止め、ダウン回避を警戒させることで脱出しやすくする効果も出る。

（攻略番長MW岩井）



▲ジャンプの高い春麗にとって、トリカゴはヤだね。



▶垂直ジャンプで相手の行動を観察するのも重要だ。

☆春麗の最多コンボ更新　3月9日号で紹介しためくり中キック→平拳打×6→立ち弱キック→千裂脚ＬＶ1→覇山天昇脚ＬＶ2の18ヒットコンボだが、最後を気功拳ＬＶ2にすれば19ヒットになる。（千葉県・田中優吉君からの投稿）

ガイ

新・武神流への道　第弐回
たとえ相手が待っていようと、退くことなき、武神の道よ！

強い強いと言われるガイではあるが、免疫のある相手には、攻めているつもりが一転して窮地に陥ってしまう場合が、結構ある。具体例をふたつ挙げてみよう。

まずは、ZEROコンボの途中で攻撃が空振りしてしまった場合。外れた攻撃が弱であれば、そのままガードに切り替え被害を最小限に押さえることができる。だが強だった場合には、当然ガードは間に合わない。次の手を打たなければ、相手のZEROコンボをこちらが食らってしまうことになる。

次に、硬直が長い技をガードされた場合。主にスライディングや影すくい、首狩りなどがこれに当たる。技自体のスピードがどんなに速いといっても、硬直が短いわけではないので要注意。首狩りは、反撃確定の技だしね。


▶首狩りは、出るまでにも隙がある。

今回は、これらの欠点を踏まえた上でどう攻めるかを考えていこう。いかに手詰まりにならずに攻めるかがポイントだ。

先手必勝！　一撃必殺！　勝利はその先に！

波動拳のような飛び道具がないガイは、開幕から接近戦を挑んでいかなければならない。最初の一撃が決まるかどうかが、相手に対するプレッシャーに直結するので、先手はなるべく取るようにしなければならない。相手も当然それを狙ってきているはずなので、こちらもうかつには動けないのだが。と考えると、出が早くガードされても隙の少ない技をチョイスする必要がある。立ちの中キック、スタートした位置から少し下がっての強イズナ落としがオススメだ。飛び道具の出を潰すあるいは、投げてしまうので、プレッシャーも十分。


▲リーチの長い立ち中キックで牽制しよう。

さて、与えたプレッシャーが解ける前に次の手を打たなければならない。ここからは、確実にZEROコンボを決めていこう。安定を計るなら、しゃがみ弱キック～立ち中パンチ～立ち強キックの3段。これに慣れたら、立ち中キックかしゃがみ中キックによる揺さぶりを加え、そこからキャンセルで影すくい首狩りの2択でたたみ込む。3段めの強キックは、間合いが開いてしまうとスカる可能性が高いが、逆にこれをフェイントとして使い、首狩りを出すのも有効。タイミングとしては、脚を振り上げて1歩前進したかなぐらいで出そう。

相手が慣れてきて、一発めのしゃがみ弱キックを警戒するようになってきたら、ガイ必殺の中段首砕きの出番となる。しゃがみ弱キックから続けて、あるいは立ったりしゃがんだりして警戒させておいて突然出すといったフェイントぎみな使い方をしよう。

さて、ある程度のダメージを与えて相手が気絶あるいはダウンした場合はどうするか。


▶立ち強キックは、非常に重宝する。

気絶した場合は、再びZEROコンボでといきたくなるところだが、この頃になるとスーパーコンボゲージも溜まっているはずなので、スーパーコンボで安定したダメージを与えるようにしよう。使うのは、レベル1の武神八双拳。武神剛雷脚を使わないのは、間合いによってヒット数が変わってしまうのを防ぐためであり、レベル1なのは1発目が自動で出るからである。1発入れれば、相手を浮かせて全部いけるのが、この技の利点なのだ。相手がダウンした場合には立ち弱パンチからしゃがみ弱キック、弱武神旋風脚の3段で再びダウンの精神的ダメージを与えよう。

特選！　あの技この技　第1回

〝首狩り〟

決まってもガードされても、結局は反撃される運命にある硬直の長い技。こう書くと、使えなさそうに思えてしまうが、相手を気絶させやすいというメリットを持つ。あらかじめ、ダメージを与えておいてから、締めとして組み込むのがベスト。立ち強キックの直後に出すと、助走によるデメリットを解消することができる。


▶軌道を正確に把握しないと、こんな事態にも…。

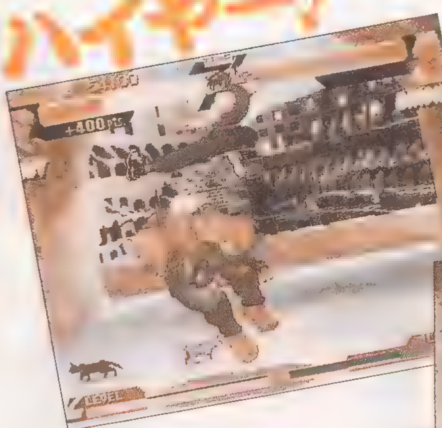
武神流待ち崩し強襲編

中段攻撃ができたとはいえ、画面端でしゃがみ待ちされると、ガイには結構辛いものがある。飛び道具による削りが不可能な上に、ジャンプの軌道に妙な癖があって、慣れないと自分が意図したところと別な場所に落下するハメになってしまう。そこには当然、相手の対空技が待ち受けているのだから、うかつには跳び込めないのだ。だからといって、しゃがみ待ちしている相手に走って近づこうものなら、急停止する前に飛び道具や足払いの洗礼を受けることになる。

とすると、多少のリスクはあっても上空から強襲するのが男の道というもの。幸いにも、ガイは跳び込みからのバリエーションが充実しているので、それを利用する。跳び込み強キック↓しゃがみ弱キック↓しゃがみ中キック↓スライディングか、跳び込み強パンチ↓しゃがみ強パンチ↓スライディングなど威力的にも申し分ないものだ。ただしZEROコンボではないので、必ず全部入るとは限らない。

また、相手が画面端より少し手前にいる場合、イズナ落としで投げてしまって、先に自分が着地して動けるようになった瞬間に武神八双拳で追い打ちをかけるという荒業も可能だ。

（せつな）



▲跳び込み強キックは、下方に判定が強い。足先を当てよう。


▶走って近づきたいところだが、この隙は…。

☆超目押しコンボ　めくり中キック→立ち強パンチから、目押しで立ち弱キックorしゃがみ中パンチが連続技になる。なお立ち弱キックに限っては、正面からの密着立ち強パンチ→立ち弱キックも連続技となる。（千葉県・田中優吉君からの投稿）

NEO•GEO CD

鬼は角 男は自分の牙を磨け!!

REAL BOUT 餓狼伝説

攻略も半ばに入り、今回は起き上がり方から ラッシュの止め方まで、ビシッといきまくるぜ!!

■タイトル：リアルバウト餓狼伝説
■ハード：NEO・GEO CD
■発売日：発売中
■価格(税別)：8800円
■メーカー：SNK
■ジャンル：格闘アクション

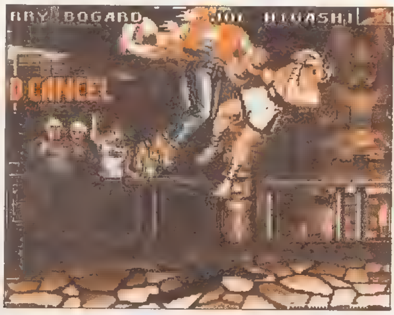
返して遊ぼう

相手にラッシュをかけられている時、どんな技を出しても止められなかったことや、そのまま叩き伏せられたことは多いだろう。今回は、絶対にそんなことがないように、誰でもいつでもラッシュが止められるように説明していく。一応相手の技を止めるには、必殺技を使って止めるといいので覚えておこう。

ガードキャンセルを知る

このゲームの中には、きついラッシュを止めるためにガードキャンセルというプレゼントがある。タイミング的にはそれほど難しくなく、相手の技をガードした後に素早くコマンドを入力すれば大丈夫だ。だけど、下のゲージが黄色以上でないと、ガードキャンセルはできないので常に注意をしておこう。

ガードキャンセルをかけられる技は、各自の操るキャラによって全く異なるものだ。



▶ガードキャンセルは早めにかけるといいぞ。



▶キャンセルが遅くなると、技がスカッてしまう場合もあり。



▶何だか当て身っぽいがガードキャンセル技だ。

基本的には、出かかりに無敵時間があるか、攻撃判定のリーチの長い技がガードキャンセルの技っぽい。中には当て身技でガードキャンセルをかけるものもあるが、そういったものは相手のラッシュに対し、途中にガードキャンセルをかけ、次の技を当て身で取るのが攻撃を食らわせるまでの過程になる。これらの技を持っているキャラは、その他にもガードキャンセル技を持っているので面白いぞ。

ガードリバーサルを知る

下のゲージがまだ黄色に到達しておらず、青、もしくは色が付いていない場合は、最大級の返し技であるガードキャンセルは使えない。そんな時は、下手に小技を出して止めようとせずに、〝ガードリバーサル〟を狙ってみよう。

これは、基本的に起き上がりにリバーサルで技を出すと考えてもらえればよい。しかも、これに成功すると画面にもリバーサルと表示がでるので、見た目にもわかりやすい。

注意しなければならないのは、無敵時間が無く攻撃判定の出るまでが遅いものは、絶対に使わないようにしよう。たとえば、リバーサルで飛び道具を使ったりするのは避けていきたい。早くて強い技を持っていないキャラは、ライン移動するのもひとつの手だ。ボタンもひとつで簡単だし、出した後も相手の勢いまかせの連携をボタンひとつで止めることができる。ためらいなく使うのがいいぞ。



◀リバーサルは、相手の技を知っておかないと使うのが難しいだろう。

返し技の条件

攻撃判定が出るまでの時間ができるだけ短い物！

早い物！

リーチが長い物！

ダウンさせられる物！

起き上がりの？

転んだらこう

相手にいい一発をもらいダウンしてしまったとき、相手は攻めるか引くかのふたつだが、こっちはいろいろとプレッシャーがかかってくる。

まあ楽に思いつくのが、リバーサルで必殺技を出したり、起き上がりのライン移動で相手の攻撃を避けることだ。それでは、左の写真に沿って説明しておこう。

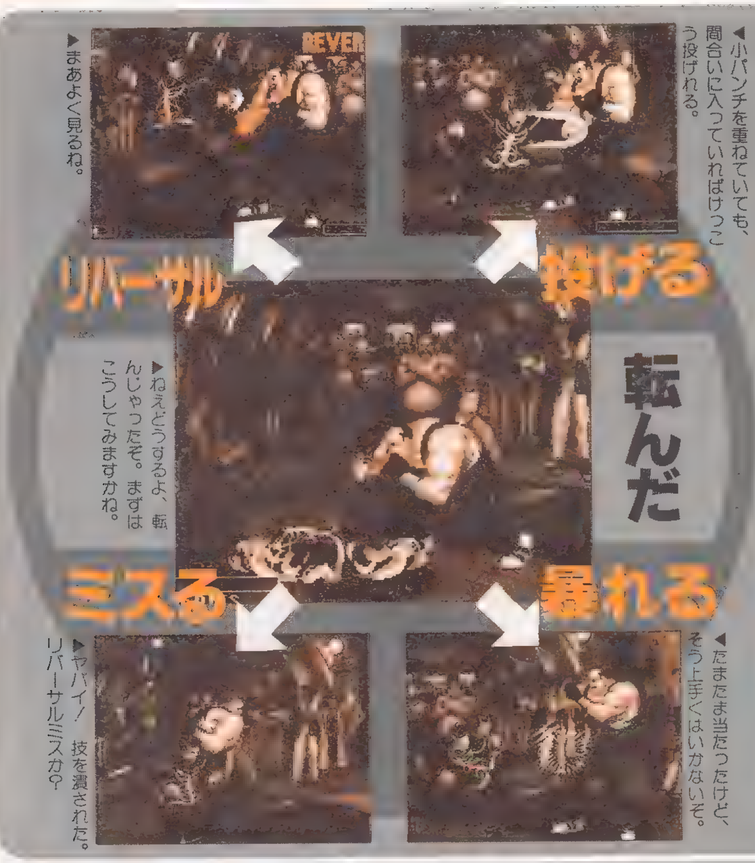
●投げる
起き上がりに相手が密着してきて、しゃがみ小パンチなどを連打しているとき。相手が投げ間合いであればリバーサルで投げてしまうのも結構強い。

●リバーサル
無敵技を持っている奴のみいける起き上がり技。相手が攻めているときはいいが、離れているときはすかされて反撃を食らうので気をつけよう。

●暴れる
起き上がりにボタン連打して、自分でも何をしているのか分からないように技を出す。もちろん相手にも何を出してくるか分からないのだが、いかんせん隙のある技が出ることが多いのでやめよう。

●ミスる
リバーサルで技が出せなかったり、相手が近いと思って技を出したら、見事にすかされてしまうこと。巷で言われる失敗というやつだが、対戦ではありがちである。

基本的に後述の二つは相手がプレッシャーを感じている時か、またはあせっている時以外あまりない。常に気持ちをリラックスさせ、冷静に相手を見て対応しよう。



◀小パンチを重ねていても、間合いに入っていればけっこう投げれる。

▶まあよく見るね。

▶ねえどうするよ、転んじゃったぞ。まずはこうしてみますかね。

◀たまたま当たっただけど、そう上手くはいかないぞ。

▶ヤバイ！ 技を潰された。リバーサルミスか?



▲起き上がり技を持っている奴もいるぞ。けっこう使えるので…。

空中戦

立っている奴に使え

相手にジャンプで跳び込んでいったり、背後を狙ってガードを揺さぶるのは今では格闘ゲームの常識。『リアルバウト』の中には、より面白い空中戦があるので挙げていこう。

ジャンプ攻撃でよく使う中攻撃を、高い位置で当てるかガードさせるだけで、次にもう一発強攻撃が出せる。キャラの中にはジャンプ強攻撃が2段技になっている奴もいるので、上手くいけばジャンプ攻撃だけで3段ヒットすることもあるぞ。

この空中2段キックが狙われやすいキャラとしては、代表として山崎竜二、フランコバッシュが挙がってくる。別にだれにでも出せるんだけども、ちびっこい兄弟や、背の低い女性陣にはあまり狙わない方がいいだろう。



▶ねっ、3発入るでしょ。

ジャンプ攻撃の中には、空中振り向き（ジャンプ中Dボタンを押すと出る）といった面白いものもある。一応これでも相手のガードを揺さぶることはでき、めくり攻撃が少ないキャラには重宝される。

面白い使い方では、大ジャンプした後にDボタンを連打して、相手と自分の目を楽しませることもできる。一種の挑発といった感じかな。

気をつけなければいけないのは、振り向きジャンプをした後に、背中を見せたまま相手の目の前に着地したときだ。くれぐれも気をつけよう。

空中ガード

ジャンプしていった時、空中ガードができるはずなのに対空兵器っぽい技で落とされたことはないか？ それは、技のすべてが空中ガードできるわけではなく、ジャンプ攻撃や、必殺技以外ガードすることはできないのだ。しかし、必殺技の中にも空中ガードができないものはある。それは、次回以降にやる攻略ページで紹介していく。

空中ガードをした後は相手と間合いが結構開くが、着地後になにか技を出してみたい気分になる。しかし、そこはぐっとこらえて相手が技を出すか出さないか様子を見よう。出さないようなら攻めればいいし、そうでないならガードリバーサルを狙うのもひとつの手だ。早めの判断が命かな。

（オランダキッド）



▶この後の間合い、う〜んどうする。



▶やっぱ対空兵器へメインなばガードできないか。



▶超必殺技はガードできないものばかりだ。



▶ヤバイ、バレバレだよそれじゃあ。

コンビネーションアタックの使い方・応用編

コンビネーションアタックの使いかた？　何を今さら…と思った方、あなたコンビネーションアタックを連続技としてしか使っていない、なんてことはないですか？　それはいけない。では今回はコンビネーションアタックの少々変わった使い方を紹介していこう。

変だけどインパクトはあるテクニックだぞ!!

空振りキャンセル

「リアルバウト餓狼伝説」での新システムとして組み込まれているコンビネーションアタック。弱、強攻撃などの区別を持たぬこのゲームでは必要不可欠なものであることは知っての通りだが、実はこのコンビネーションアタック、一部の例外を除き空振りでも出せるのだ。つまり、小技を実際での格闘技でのジャブのように使い、攻撃を組み立てられるのだ。判定の強い、キムのB→B→下Cのコンビネーションなどをばらまかれると立ちB自体が結構イヤな技になってくるぞ。

また、この空振りキャンセルは前の技のもどりをキャンセルして次の技を出せるうえ、コンビネーションによって得られるしゃがみガード不可などの効果もきちんと得られるので、ホンフウの斜め後下A↓C→Cなどは最初のハエタタキのモーションがキャンセルされ、いきなり2発目のしゃがみガード不可の蹴りが出せる。下段スタートのコンビネーションとの2択にすることで戦力アップ間違いなしだ!!

他の使い方としてはフランコのB→B→CやB→B→前Cなど、前にスライドしながら出すタイプのものも奇襲としては使えるぞ。フランコのB→B→?コンビネーションなどは、2発目を下Bに変えることでスライドしながらの下段技を出すことができる。

今回の攻略では、このコンビネーションアタックが強いキャラの使い方をいくつか紹介していくが、他にもいい使い方を見つけたらご一報頂きたい。



▲空振りキャンセルならこんなことも…。


▲空振りキャンセルを使った速い中段攻撃。

キム・カッファンの場合

さあ、巷ではコンビネーションマシーンとして猛威をふるっているキム・カッファン。しゃがみAから体力の3分の1を奪い去る彼の勇姿に巷のゲーマーたちもタジタジ。

だれ1人として近寄ってこようとはしない。そんな中間間合いのキムに強い味方となるのがA→B→下CやB→B→下Cだ。判定のメチャ強い立ちAや立ちBでジャンプの出かかりや相手の技を潰しつつ、あの長い下段を出すわけだ。しかも、途中のBがヒットすれば連続技にもなってしまう。

更にキムのB→B→下Cの最後の下Cは通常の下Cのグラフィックと同じなので、単発の立ちBや下C、下Cキャンセルに半月斬などを加えると、かなりのフェイント効果も期待できるハズだ。


▲B、B、と牽制して…、


▲ズドンと長い下段に…。



リアルバウト餓狼伝説

攻略EXCELLENT


▲溜めなしでこのリーチ。

テリー・ボガードの場合

テリーといえば使いやすくて強い必殺技、そして中段コンビネーションのA↓B↓Cと下段コンビネーションA↓B↓下Cの2択が猛威をふるっているが、うまく近づけなくて2択がかけられない、とお悩みの方もいることであろう。しかし、今回紹介した空振りキャンセルを利用すれば特に近づく必要はないわけだ。どんな場所からでも2択にくるテリー、考えただけでも恐ろしいではないか。しかも、テリーのA↓B↓C or A↓B↓下Cの2段目はあの遠距離立ちCのモーションなのだ。つまり、ちょっとやそっとの距離を開けたくらいではあのテリーの地獄の2択からは逃れられないのだ。この使い方はおそらく空振りキャンセルの中でも最高の使い方であろう。空振りA↓B↓Cが目に焼き付いた相手には立ちAがフェイントになってしまうのだから恐ろしい。テリーを使っている人は一度だけでも試してみて欲しい。

その鬼のコンビネーションを受ける側の対処法としてはオーバースウェーでスウェーラインに逃げるかバッグダッシュの無敵時間を利用して避ける、無敵技で止める、といったところしかない。


▲しかも2段目が当たっていれば連続技に…。


▲A→B→Cの2段目は長い。つまりキツイ2択の射程距離も長い。

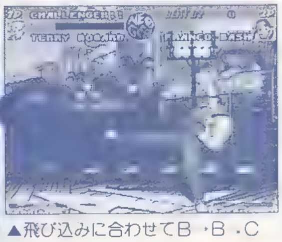

▲このジャブは一瞬で消える。素早くB→Cとつなげ!!

さあ、やってみよう

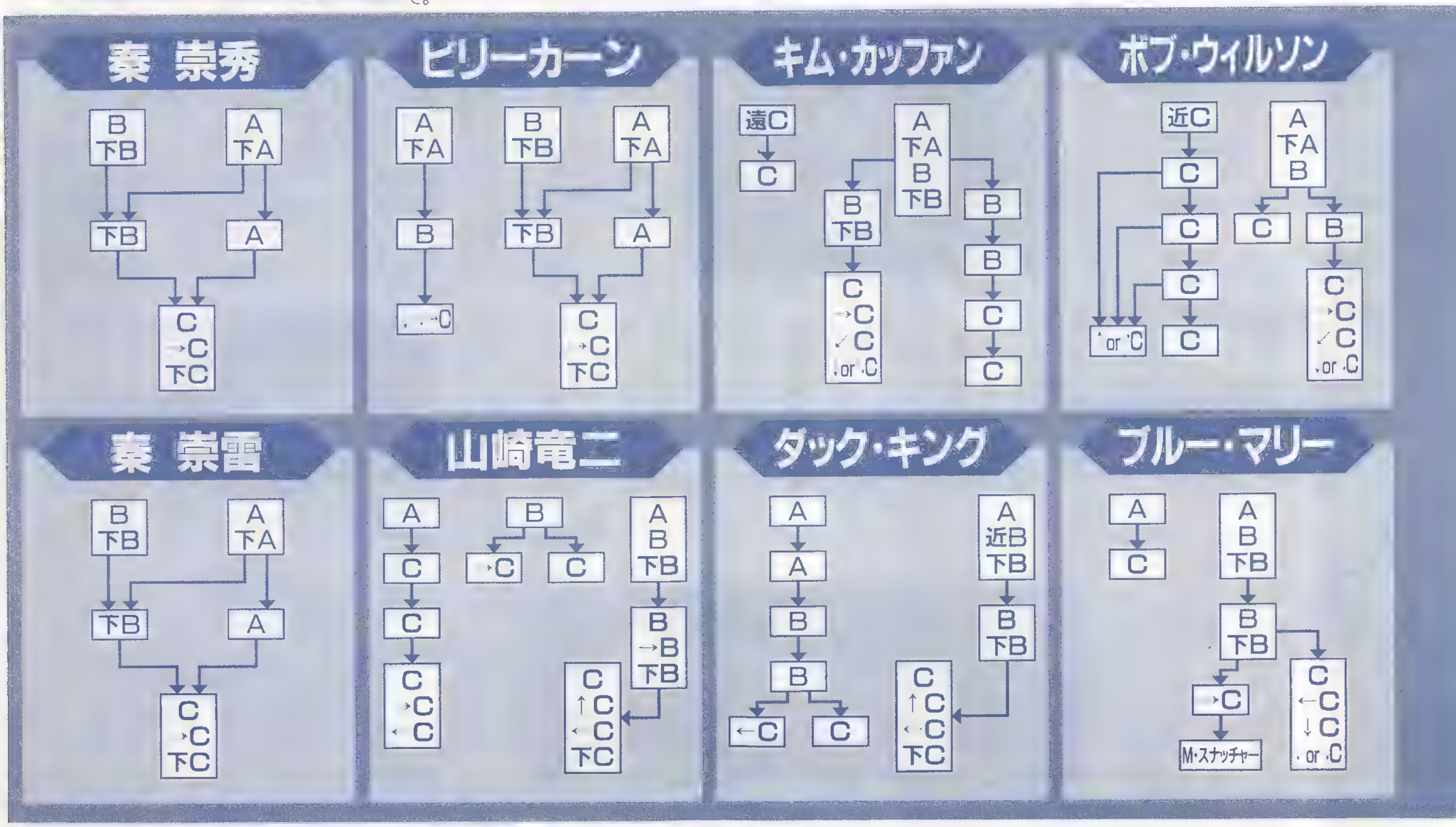
さて、キムとテリーを例に空振りキャンセルについて説明したが、他のキャラにも使える空振りキャンセル技はあるかもしれない。というか、少なくともフェイントにはなるので、たまには使ってみてほしい。特にコンビネーションの中にしゃがみガード不可の技があるキャラなどは試さないのは絶対に損である。試そうね。試してよ。この空振りキャンセルは面白い要素のひとつなのだから。例を挙げるとバッシュのB↓B↓斜め後下Cなどである。このまず当たらないパンチが、対空に使えるのである。このように、意外な使い方を探すのも面白さのひとつだ。いろいろやってみよう。

とりあえず全体的な攻略はここでひと区切りとなるが、まだ面白いネタがあったら提供してほしい。

スウェー、リングアウト、空中連続技…挙げればキリがないほど面白い要素があるゲームだが、個人的には家で友達とやっているのが面白かったなあ。強さより面白さを求めるスタイルっていうか…待ちだとかハメだとかを抜きにして楽しみたいゲームではあったね。まあ、その辺も含めて、意見、感想など、いいたいことがあったら聞かせてくれ。（初攻略!! 新米漁ん）


▲飛び込みに合わせてB→B→Cで。


▶ゲットォ！ 他にもいろいろ試してみよう。



A:パンチ B:キック C:強攻撃 下:しゃがみ 遠:遠距離 近:近距離

ギース・ハワード

ギースは当て身もあるし、コンビネーションアーツも強力だし、隠し潜在もあるし、いたれりつくせりですごく強いように思えるが、最強というわけではないと思われる。そのギースをどうやって使うかを書いておこう。

帝王戦術

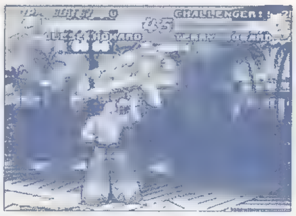
ギースは帝王だからかっこよく勝とう。そのためには、己の技をよく知らなくてはだめだ。使える技を説明していくぞ。

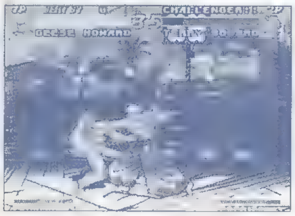
ギースといえば当て身だが、使い方を知らなくては、隙を作るだけだ。当て身には上段と中段があり上段当て身は投げになっている。取れる技は必殺技と飛び込み攻撃だ。中段当て身は打撃技で正拳突き列風拳の連続技だ。取れるのは、下段足払い以外の通常技だ。しかも中段当て身はガードキャンセルできるので、コンビネーションアーツで固められている時などに有効だぞ。ほかにも、こっちが隙のでかい技を出した時も、相手の反応がちょっとでも遅れると当て身できるので狙ってみてはどうだろう。上段当て身は相手の飛び込みを見てからとか、突進系の技を見てから入力するといい。相手の起き上がりに近くにいて、対空技の出始めを取るなんてのも使えるぞ。当て身は相手に与えるプレッシャーも他の技に比べて格段にでかいので、取れると思ったらどんどん使っていこう。ただし相手も当て身を見越して空ジャンプで跳んできたりするので、そこは読み勝て。

邪影拳は突進系の技で相手を押していく時などに便利だ。さらにキャンセルでつなげられるので、しゃがみアッパーからの邪影拳などが使えるぞ。しかも追い打ちが入るので、威力はバカにできないぞ。邪影拳もガードキャンセルできるので、通常技のガードキャンセルは当て身、必殺技のガードキャンセルは邪影拳にするといいぞ。

（スピード男爵）

裂風拳	↓↙←+A
ダブル裂風拳	↓↙←+C
上段当て身投げ	←↙↓↘→+B
中段当て身打ち	←↙↓↘→+C
疾風拳	空中で↓↙←+A
ダブル疾風拳	空中で↓↙←+C
邪影拳	←ため→+BorC
超必殺技	
レイジングストーム	↙→↘↓↙←↘+BC
潜在能力	
サンダーブレイク	→↘↓+C


▲上段当て身でガー！


▲中段でゴン。さらに…、


◀邪影拳、使えるぜ。


▲ダーリャー！

望月双角

待てば待つほど強さを見せる生臭坊主。その強さたるや一言でいい表すことはできないが、最初ということでどう使うと強いか述べていこう。

対空兵器のいろいろ

まずはおなじみ3からある対空兵器のしゃがみAボタン。この技は、手に持った尺杖を真上に向かって突き立てるだけの技である。対空兵器としての使い方は、相手が跳んだのを見てからボタンを押すだけで大丈夫だ。下手に相手を引き付けすぎると潰されてしまうことがあるので気をつけよう。

またこの技は、本当に対空兵器としてだけしか使えず、目の前にいる的には、ガードをさせたとしても反撃をされてしまう。したがってこの技を使うときには、当たったらキャンセルをかけて必殺技を出すように癖をつけておこう。必殺技によっては、そのままにしているより隙が小さいものもあるぞ。

邪棍舞について

邪棍舞、それはAボタン連打で出してしまう簡単な技。やり方さえわかれば、たとえ使い手がだれであろうと使うことができるだろう。

して、その技の使い方は、主に画面端以外の場所で立ちC（近距離）が入った後や、しゃがみA（天を突くほう）が入った後にキャンセルして出すと効果的である。うまくいけば連続技として技がつながり、ミスしてガードされてもガリガリと相手の体力を削ることが可能だ。

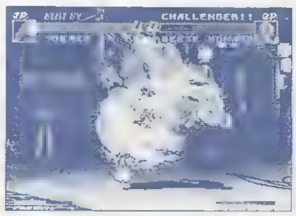
もしこの技を画面端（相手を追い込んだとき）にやるとどうなるか？

見事に邪棍舞が相手をすり抜けて、技を出しているのに反撃を受けてしまう。したがって、相手を追い込んだ時に使う必殺技は、憑依弾がいい。ダメージも邪棍舞と変わらず、ヒット数も変わらないのだ。

（日本テリヤ…キッド）

まきびし	↓↘→+A
野猿狩り	↓↙←+A
憑依弾	→←→+C
秘技雷落とし	→↓↘+B
鬼門陣	相手の近くで一回転+C
邪棍舞	Aボタン連打
邪神棍	←↙↓↘→+B
破滅の炎	↓←↙+B
幻夢陣	→↓↘+A
超必殺技	
いかづち	→↘↓↘→+BC
潜在能力	
雷神の息吹	→↘↓↘→+C


▶尺状で落としてみたり、


▲破滅の炎でリバーサルを狙ったりしよう。


▲立ちCパンチ4発で…。


▲ジャンプCパンチ2発の、

ボブ・ウィルソン

ローリングタートル	↓↙←+BorC
バイソンホーン	↓ため↑+BorC
ワイルドウルフ	←ため→+B
ホーネットアタック	投げの瞬間↗↗+C
モンキーダンス	→↓↘+B
超必殺技	
デンジャラスウルフ	→←↙↓↘→+BC
潜在能力	
マッドスピンウルフ	↓↙←↓↙←+C

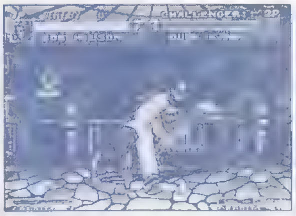
パオパオカフェ2号店店主のボブ・ウィルソン。前作で彼はカポエラを広めることができたのだろうか？

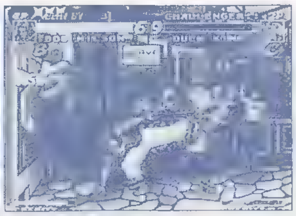
そんなことはさておき、ボブの技を見ていってみよう。

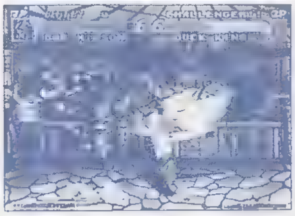
前作で結構使えた立ち小キックが今回はなくなっているのだ。一応コンビネーションの一部にちらっと見ることができるけど…。ボブの通常技はトリッキーで最初のうちは使いづらいと思うかもしれないが、その中で使える技は立ちC、しゃがみA、B、垂直ジャンプC、斜めジャンプCといったところだろうか。立ちCはジャンプしようとしている相手に当てることができるし、しゃがみAはリーチが結構長いので牽制に使える。しゃがみBはボブの通常技の中で唯一連打できる技だ。ここからバイソンホーンにつなげよう。垂直ジャンプCはかなり判定の強いジャンプ攻撃だ。斜めジャンプCは変なポーズで飛び込むジャンプ攻撃。空中振り向きから相手を足と上半身を挟み込むように攻撃すればガード方向を迷わすことができるぞ。

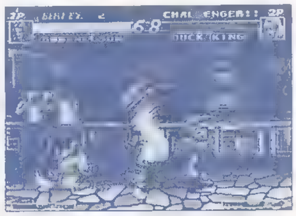
コンビネーションアタックは近距離Cから5or6発Cを入れるというものが威力が高くて使える。またこのコンビネーションは2発目以降レバーを上に入れながらCを押すと、ボブサマーのような技に変化する。これはしゃがみガード不可なので、このコンビネーションをしゃがみガードしている相手にはこれを入れてあげよう。他にはAB→C、BB→Cといったものが相手を別ラインへ。最後のCを↙Cにすれば相手は浮くので空中追い打ちを入れよう。

連続技はC×5からのコンビネーションからモンキーダンスがいい。デンジャラスウルフでもいいが、画面中央でやる時はCを2、3発でとめておこう。画面端ならOKだ。他にはコンビネーションの最後が↙Cになるものから、モンキーダンスやマッドスピンウルフが入る。マッドスピンウルフはC連打を忘れずに。また、オーバースウェーからは、ローリングタートルや、デンジャラスウルフが入る。ACからのデンジャラスウルフは深く入るのでオススメ。


▲↙Cで浮かせてモンキーダンス。マッドスピンウルフもOK。


▲C×5からモンキーダンスだ。威力のある連続技だ。


▲マッドスピンウルフ中はCボタン連打だ。


▲ファルコン→ホーネットアタック→リンクスファングで1セット。

ホンフゥ

九龍の読み	←↙↓↘→+C
制空烈火棍	→↓↘+A
電光石火の地	↙ため→+B
電光石火の天	↓↙←+B
炎の種馬	Aボタン連打
必勝逆襲脚	↓↙←+C
超必殺技	
爆発ゴロー	↓↙←↙→+BC
潜在能力	
カデンツァの嵐	↓↙←↙→+C

ホンフゥはヌンチャクを持っている分、パンチ系の攻撃はそこそこリーチがある。遠距離AやCがそれだ。避け攻撃も一応ヌンチャクを使っている。そのかわりといってはなんだが、足技が短い。しかし、しゃがむとかなり姿勢が低くなるので、しゃがみBやCなどはかなり使える。特にしゃがみCは相手の立ち攻撃などをかわしつつ攻撃ができるぞ。

また必殺技は九龍の読みのコマンドが変わったので、いつでも出せるようになった。おまけにこの技は対空技としても使えるようになったのだ。でも対空技として使うにはタイミングが難しいし、威力もそれほどではないので、対空として使うのは制空烈火棍のほうがいいだろう。

新必殺技も〝炎の種馬〟と〝必勝逆襲脚〟というふたつの技が追加になった。炎の種馬という技はAボタン連打で出るのだが、その分暴発しやすいので、連打グセのある人は要注意だ。技の中身はヌンチャクをブン回すという豪快な技だ。連打が足りないと股間を打ってしまうので、しっかりと連打しよう。ガードされるとスキが結構あるので使い所は考えよう。もし暴発してしまったらあきらめてボタン連打しよう。必勝逆襲脚は壁(画面端)に跳ね返ってから攻撃するという技だ。壁に跳ね返るということは…、そう、壁がないとリングアウトしてしまうのだ。使いすぎに注意。

コンビネーションアタックは最後が↗Cか↙Cになるものがいい。途中経過はどれでもよい。→Cになるコンビネーションは相手を別ラインにやるもので、↙Cになるものは相手を浮かすことができるので、制空烈火棍で追い打ちしよう。他には↙ACCというのがあり、2発目のCはしゃがみガード不可だ。

連続技はAC→制空烈火棍やハエタタキから炎の種馬、電光石火の天などがつながる。また近距離Cから爆発ゴロー、カデンツァの嵐がつながる。オーバースウェーからもOK。


▲なんとお〜!?


▶こんなことにならないように…。


▲ダッシュから立ちBで攻め立てろ。


▲↙Cで浮かせて、制空烈火棍だ。

例の噂ってアレ!?

PlayStation



トワイライトシンドローム
〜探索編〜

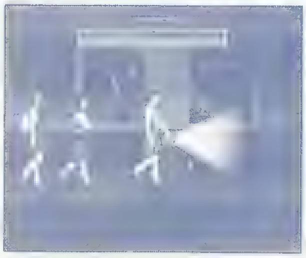
今回は女子高生といっしょに、はじまりの噂から第1話を中心に噂の本質を解明していくのだ。これでキミも一躍学校のウワサの人気者だ！

■タイトル：トワイライトシンドローム
■ハード：プレイステーション
■発売日：発売中
■メーカー：ヒューマン
■価格(税別)：5800円
■ジャンル：アドベンチャー

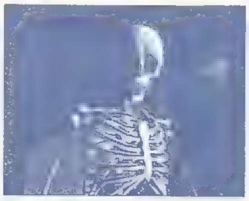
噂の真相…

3人組の女子高生（ユカリ、チサト、ミカ）を操って、巷に広がる数々の噂の真相を解明していくこのゲーム。今回はプロローグであるはじまりの噂から、第1の噂そして少しだけ第2の噂以降の話にふれていこう。

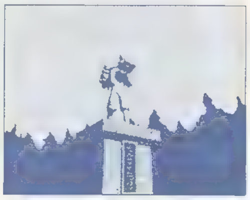
基本的に選択肢を選んでゲームを進めていくわけだが、その選択肢の選び方のヒントとして、彼女たちの会話が挙げられる。ミカは噂の調達人として、信憑性は薄いながらもいろんな情報を提供してくれるし、チサトはその霊感の強さから、大事な場面での会話は重要なことを言っている場合が多い。好きなように選択肢を選んでいくのもいいが、より良いエンディングを迎えるために、彼女たちの会話には十分注意を払っておこう。



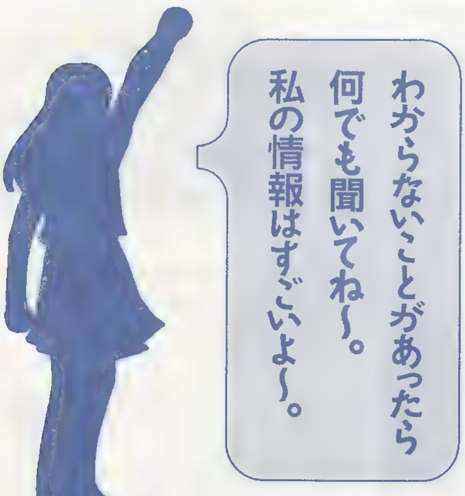
▶これがウワサの女子高生3人組だ。



▲ガイコツが襲ってくる!?



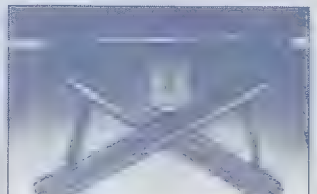
▼学校にある石像。夜な夜な動きまわったりするのか？



まずははじまりの噂から♡

真夜中の女子トイレにおかっぱの女の子が現れるという噂の真相を確かめる。それがはじまりの噂の目的だ。とりあえず最初の話なので、分岐点もなくけっこうさくさくと進めていけるだろう。3階にあるという噂の女子トイレにむかう途中にある教室に入ると、意味ありげに花柄の筆箱などが置いてあったりするが、特に話とは関係ないので無視して進もう。別な教室では、ミカの女子高生らしいミーハーな一面も見ることができるぞ。噂のトイレに入るとチサトがいきなり〝空気がよどんでいる〟と言い出す。こうしたチサトの一言は、けっこう話の中で重要なことが多いので今後もチサトの言葉には注意しておこう。さっそくミカの言うとおり行動してみるが、おかっぱの少女は現れない。次にチサトの言うとおりにしてみるがそれでも現れない。あきらめて帰ろうとしたその時…。このあとはもう逃げまくるしか手はない。教室に入ったり階段を降りたりと選択肢はあるが、学校全体が別なものになってしまったらしく階段を上ることしかできない。

とりあえず屋上まで行こう。そこで彼女たちが見るものはいったい？



◀ここがウワサの女子トイレ。立入禁止になっているぞ。



▶ついに追いつめられた！　この少女の目的は何だろう。



▶ボールを持って音もなく近づいてくる。



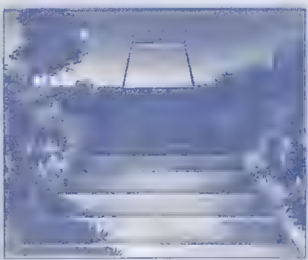
▼にっこり笑いかけてくる少女。その微笑みがなにより怖い。

第1の噂の徹底究明なのお!!

ミカの友人が持ってきた一枚の写真が事件のはじまり。事の真偽を確かめるために、その写真を撮った現場の―公園の大鳥居前に向かう3人。まず大鳥居の場所を確認するために、すぐそばにある地図を見てみよう。すると、ミカが大鳥居とはまた別の公園内の怪奇スポットの話をはじめるぞ。その話にのってミカのいう彫刻園に行ってもいいし、無視して大鳥居に向かってもOKだ。彫刻園に行くと不気味な声を聞くことができるぞ。大鳥居に向かう場合には、ふたつの道がある。まっすぐ道なりにいくか、遊歩道に入るかだ。遊歩道にはこの噂話のなかでの分岐点となる、古い地図があるので必ず遊歩道の方を通って行こう。公園の池に掛かる橋の上で写真を撮ったりしながら、ずんずん進んでいけばすぐ目的地の大鳥居にたどり着ける。大鳥居に着いたら、とりあえず写真を撮って、あたりを少し調べておこう。すると、チサトがいやな感じがするので帰ろうと言い出すはずだ。ここは素直に帰っておこう。帰る途中でトイレに寄ることになるが、ここである老人に会うことになる。この坂井という老人にこの公園のいろんな話が聞けるので、情報収集のために聞けるだけ聞いておこう。これでとりあえず探索は終了するが、この後に学校で起きるちょっとした事件のせいでまたこの公園に探索にくることになってしまうのだ。

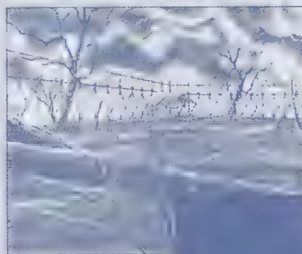
2回目の探索も目的地は同じ大鳥居だ。今回はチサトが気になることがあるからと言い遊歩道を進んでいくことを勧めてくる。素直にその通りに遊歩道の方を進もう。古い地図をもう一度見てみると、大鳥居の所には昔神社が立っていたことが確認できるぞ。そこが今は駐車場になってしまっているために、今回のこの不可解な事件が起こってしまったということがここで発覚する。その後大鳥居に向かって行くとそこはもとの駐車場ではなく、荒れ果てた昔の刑場の跡地になっているのだ。そこから立ち去ろうとする3人だがこの後不信なトラックの事故にチサトがまきこまれてしまう。がここまできちんと選択肢を選んできていれば、坂井老人が助けてくれ、すべての謎について語ってくれるだろう。この坂井老人にも謎があるのだが、それは自分の目で直接確認してほしい。


▲今回のウワサのもととなる写真。不吉な写真だ。


▶これが目的の鳥居。いかにも怪しい雰囲気の場所だ。


◀ここがウワサの―公園。ここで何かが起こる!?


▶こっ、こいつがミカの言っていたウワサの老人なのか!


◀荒れ果てた昔の刑場のあとだ。なぜ都会の公園にこんな場所が。


▼無念の死を遂げた人々の怨念が叫びを上げている。

あたしの㊙情報～



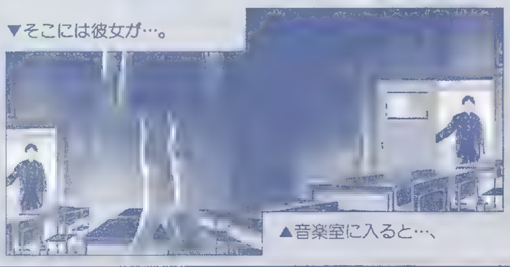
遊歩道にある古い地図には注意したほうがいいよ! この噂でいっちばん大事なところだからさぁ。

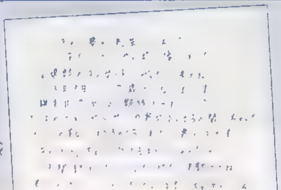
ちょっとだけ第2のウ・ワ・サ♡

第2の話は、先日、音楽室で首を吊って死んだ女子高生が音楽教師の奥野と付き合っていたという校内中に広まっている噂の真相を確かめることだ。真夜中の音楽室に忍び込み真相を探り、自殺した女子高生を呼びだそうとする3人。果たして自殺して霊となった女子高生は現れるのか? その自殺の理由は本当に失恋なのか? 謎は深まるが…。

この第2の噂以降は、分岐点も多く、後日談で"大吉"を取ることは難しくなっていくだろう。彼女たち3人の会話をじっくり聞き漏らすことなく聞き、きちんと選択肢を選んでいかなければならないぞ。といっても一応"中吉"でも次の噂の話へ進むことはできるのでよっぽど間違った選択や、あまりにも危険な行為をしなければ同じシナリオをやりなおす"凶"の評価にはならないだろう。その辺を注意しながら、どんどん噂の真相究明に向かって突き進んでいこう。

このトワイライトシンドロームの物語は、基本的に各シナリオごとに違った探検をしていくという、オムニバス形式にはなっている。が、同時にそれぞれの話が微妙な関連性でつながっていたりもするので、全ての話で大吉を取ることができれば、何かが起こるかも。そう何かが…。（ねね）


▲音楽室に入ると…、
▼そこには彼女が…。


▶彼女が残した壁に書いた手紙だ。


▼暗闇に何かの気配を感じる。彼女なのか…。


こばびーの
AOU SHOW レポート!!
まんが 古葉美一
やっと着いた まくはりー
今日はいい天気で よかった――っ
業界っぽい人
それっぽい人たち
しかし会場には 濃霧警報が 発令していた――
喫煙所から発生した 白い霧だ――
ワく
ワく
ガヤ
ガヤ
ガヤ
ワイ
フ――… さしずめ…
モア――…
ロンドンの 空港といった ところか…
空調強化 切に希望っス
SEGA
バーチャ3のデモに黒山の人だかり！その技術力に一同圧倒!! すごすぎや！
こりゃ サターンには移植は 無理…だよな…
秒間百万ポリゴンか…
バーチャ3
どーーん
基板から出力していまス
おう
実にほこらしげな 社員の方々
ジェフリーは 筋肉が パンプアップ するぞう!!
デュラル T-1000か？
ポリゴンの つなぎ目が 見えないってのが オドロキですな！
にるるるる…
ムン!!
ドムッ
ドムッ
KONAMI
コナミで 目立ってたのが セクシーパロディウス
エロディウス と呼んでも いいですか？
お気に入りはこのボス。実は ポリスノーツのパロと見た!!
負けた時の表情 いいっスねー グー！
ゴ
でーでも 2面がいきなり 高速スクロール…
むーむず…


スクープ!! 藤堂が龍虎外伝に!!
あのSNKの新作「ART OF FIGHTING」に、なんと藤堂(の娘)が出場することがあきらかになった! 重ね当てもバッチリ使えるぞ!!
ヤル気たっぷりの藤堂香澄さん
SNK
新キャラの1人 デブっちょさん。
松村にクリソツだ!!
この絵はにてないが
動きのパターンが増えてスムーズなのだ―――
イェー!!
SUN SOFT
麦ちゃん
わくわく7 操作性が超よさそう!
キャラクターもインパクトあるし、かわいいぞ。
発売が楽しみですな、フォフォ。
ズドン
まるるん(動物)にへばりついてる麦ちゃん(ワオ)がハチャメチャにかわいいのだ。
?
WIND
TAITO
サイキックフォース3 ウインディーのコスプレおねーさん。カメラを向けると手をふってくれたっス!
ちなみに5人勝ちぬくとオフィシャルブックがもらえる大会をやってました。ならぶのが苦手なボクはえんりょしときました
ちょーかっちょえ― レイストームゥ!!
もー巨大なポリゴンのボスがぐりんぐりんと動くわ動くわ! 男ならPLAYして泣け!
ホワイトベースのよーなボス
うっわー
イチ押しっス グー!!♡
ストZERO2
CAPCOM
おりゃ―――っ!! 人気ありすぎて全然見れんかったじゃろーがッ!
さすがはカプコンでございます!!
新キャラのさくらちゃん キック出すと赤いのが見えマス!
よし!
その他の新キャラの方々
他にもスゲエゲームがいっぱいあったけどスペースの都合で割愛しちゃったっス。くわしいことは記事を読んでちょうだいな。
ちなみにボクの個人的なベスト3は
①レイストーム
②バーチャ3
③わくわく7 でした
そんじゃまた チャオ!
ときメモスプーンとかあるらしい はいアーンって気分っス

ワールドは
キミたち
投稿者が
創る!!

GAMEST WORLD

みなさんお待ちかね
VOL.6は
3月25日発売!
AB版　540円

◎ゲーメストワールド独自の「冒険者マニュアルフローチャート」や「職業適正テスト」などに加え、スクウェア+アトラス+任天堂+クエスト+エニックスなど、人気メーカーのQ&Aも掲載! RPGの魅力の根源に迫る!

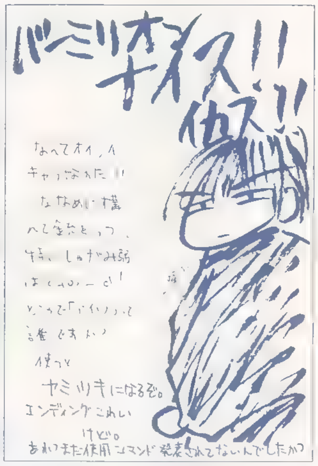
ドラクエ、FFからデビルサマナーまで!
網羅しまくります!!

RPG

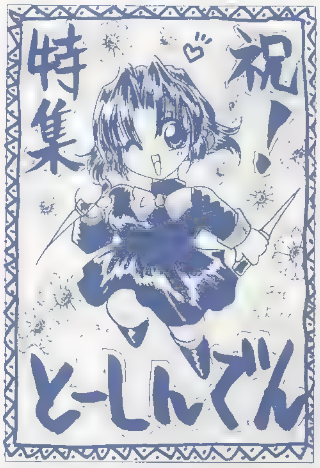
2大特集



★茨城県　夜月ひかる



★福井県　いくさ麗和



★神奈川県　中村百合子



★愛媛県　久積里乃

今回の"闘神伝"特集は一味違う!

闘神伝

◎ことぶきつかさ描き下ろし超美麗イラスト、タカラ+大張正己インタビューなど充実の内容で闘神伝に迫る!!

常時投稿募集中!

■イラスト、文章、ゲームサイドストーリー、4コマ、ショートコミック、同人誌、コスプレPHOTOなど大募集!

あて先

〒101　東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル
㈱新声社　ゲーメストワールド「○○○」係
※○○○はコーナー名を書いてね。

もちろん読者投稿も充実!

イラスト、コスプレ、サイドストーリーなど投稿記事も充実!!

NEWS定食

News. Event. Information. EXPO

今回紹介する球体パズルと『ときめきメモリアル』新作ジグソーパズルは、気楽に気長に楽しめるよ。「闘神伝」のイベントにも参加してちょ。

「闘神伝」アニメ・CD化&イベントのお知らせ

『闘神伝』がCDドラマ&OVAとしてリリースされることになった！ドラマCDが3月23日と4月24日、OVAは6月21日と8月21日にBMGビクターから発売される。

ドラマCDは、ゲームのパート1の舞台になっている「闘神大武会」へ向かう前の各キャラクターのストーリーが描かれているのだ。またOVAの方はゲームの1と2の間のドラマを描いていて、監督は大張正己さん。格闘ゲームも得意な大張監督がどんなアクションドラマに仕上げるのか、今から楽しみ！

そしてゴールデンウィークに、OVAの発売を記念した上映イベントが開催されることになった。日程は、

●4／29　東京・豊島公会堂

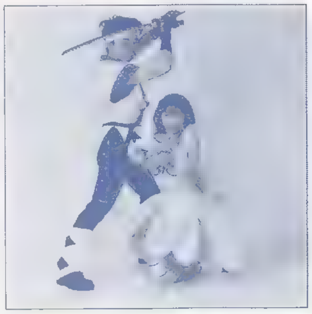
●5／3　名古屋・港湾会館

●5／4　大阪・府立労働センターの3会場。ゲストは、東京がエイジ役の関智一さん、カイン役の子安武人さん、エリス役の氷上恭子さん。大阪・名古屋は、子安さんと氷上さんの出演予定。参加希望者は、往復ハガキの往信裏面に住所・氏名・年齢・Tel・希望会場を、返信表面に自分の住所・氏名を明記して、〒173東京都板橋区弥生町77－3　第一ビル㈱アニメイトフィルム「闘神伝イベント」係まで。4月15日必着！

また会場に「闘神伝」キャラのコスプレをしてきてくれる方は、往復ハガキに明記してね。優先招待およびスペシャル特典ありなのだ。



▶イラストは、ことぶきつかささん。

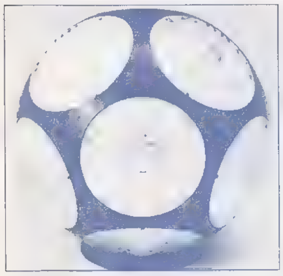


▶関さんと氷上さんのコスプレもグー！

球体パズル「オービックス」発売！

ボールに埋めこまれた12個のライトボタン。ボタンを押すと、その周りの5つのライトのついているところは消え、消えているところはつく。そして全部のライトを点灯させるとクリア！　そんな不思議で新しい、音と光の球体パズル・オービックスが3月中旬にパズブロージャパン㈱から発売される(予価3000円)。

その「オービックス」をいち早く体験できるイベントが、3月16・17日の両日、後楽園ゆうえんち内で開催されることになった。制限時間内(3分予定)にレベル1ができた人にはその場で1万円。さらに次のレベルができたらニューヨーク研修旅行という豪華なイベント。参加してみてはいかが？

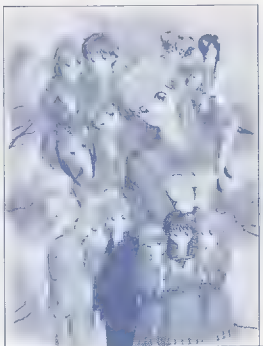


▲部屋のインテリアにもオススメ！

『ときメモ』新作ジグソーパズル!!



▶描き下ろし・500ピース版の「大好き」。虹野さん、詩織ちゃん、片桐さんの3ショット。誰のお部屋かな？



▶これも描き下ろし・500ピース版の「ステキな予感」。登場キャラクター総出演！　500ピースは2000円。



▶300ピース版の「どきっ！」。詩織ちゃんと沙希ちゃんの家庭科の授業風景だね。何を作っているのかな？



▶300ピース版の「ラブソング」。みんな、マイクを離しそうにないね。特に片桐さんは。300ピースは1400円。

3月に4点同時発売だよ！

周辺機器情報

今回は3月29日にスピタル産業㈱から発売になる、プレイステーション用ジョイスティック「プログラマブル・ジョイスティック」だ(6800円)。スティックはゲームセンターにある筐体と同じものを使用。専用ボタンでコマンド登録もラクラク。ボディの安定性も非常に高いオトクなジョイスティックだ。



『エルハザード』と『天地無用！』のCD-ROMだよン

3月22日に、おもしろOVAの宝庫・パイオニアLDCからパソコン用新作CD-ROMソフトが2本発売になる。動作環境はそれぞれ下記の表を見てね。

『神秘の世界エルハザード PC9821版』（10800円）は、現在テレビ東京系列で放映中のTVシリーズを基にしたオリジナルストーリー。ゲームはコマンド選択方式のいわゆるアドベンチャーなので、ファンはもちろん、そうでない人も容易に「エルハザード」の世界に入り込めるはず。お約束の美女もたくさん登場し、さらにゲームオリジナル新キャラクターも登場するらしい。声優陣もアニメ版と同じ。つまりあの生徒会長・陣内の高笑いも健在なのだ。発売はちょうどOVAもTVもクライマックスのころ、もうひとつの「エルハザード」を体験してみてはいかが？

もう一本は、『天地無用／魎皇鬼ごくらくCD-ROM2～今度はRPG(笑)だってよ／～』（7800円）。昨年春に発売されたデータベースソフトのパート2になる。というわけで、RPGではなくデータベースなので、誤解なきように。なぜRPGとあるかというと、データ検索のためには敵を倒したり、稼いだお金を使ったり、一定のレベルに達しないと見ることのできないデータがあったりと、実は結構面倒な、でも遊び心いっぱいのソフト（くどいけどRPGではない）なのだ。



▶『エルハザード』より。やっぱり、LDC作品といえば温泉だよね。



▶『天地無用！』より。今回はTV版中心のデータベースなのだ。

神秘の世界エルハザード PC-9821版

動作条件	CPU:386以上、MS-DOS 5.0A以降、CD-ROMドライブ、 メモリ：1.6MB以上、ハードディスク（空き容量25MB以上） DOS付属のMSCDEX（Ver2.1以降）が完全互換なCD-ROMドライバー 効果音：要86ボード系又はAVSDRV.SYSがDOS上で動作する音源カード

天地無用／魎皇鬼ごくらくCD-ROM2

動作条件	ハードディスク（空き容量1MB程度） CD-ROM倍速以上 Display:640×480ドット以上／256色以上表示可能なもの <Macintosh> CPU:16MHz68030以上（25MHz68LC040以上推奨） System7.1以上 メモリ：8MB以上（空き容量4MB以上） <Windows3.1> CPU:i80486DX以上（33MHz80486DX以上推奨） MS-DOS5.0以上／Windows3.1 メモリ：8MB以上（空き容量4MB以上）

MUSIC SQUARE

バーチャファイター サウンドトラックVol.2



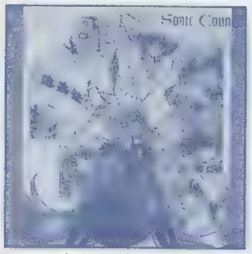
●ユーメックス／発売中（TYCY-5483）●3000円（税込）●「視線からDangerous（岡本麻弥）」他

テレビ東京系で絶好調放映中の、同名アニメのサウンドトラック第2弾、題して「龍虎邂逅」。

今回は新録音のBGMはもちろん、アキラ（三木眞一郎）、パイ（松井菜桜子）、ジャッキー（松本保典）、サラ（岡本麻弥）の主役4人のイメージボーカルが収録された、オトクなCD。

またジャケットは、キャラクターデザインの田中良さんの描き下ろしなのだ。

CDドラマ 速攻生徒会

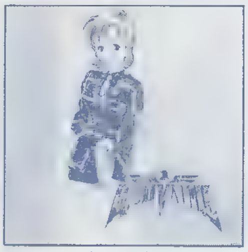


●キング／発売中（KICA-1174）●2800円（税込）●「さあ／ゴングは鳴った」（折笠愛・水谷優子） 他

「コミックゲーメスト」で連載中の「速攻生徒会」のドラマCD化。登場人物と同名の豪華な声優陣が物語を盛り上げる／

迅速高校生徒会（通称・速攻生徒会）は、女のコ4人で構成された、無敵の戦闘集団。そんなステキ（？）な彼女たちのハチャメチャで、痛快無比な活躍を描いたドラマに、ボイス集や必殺技コマンド表（／）まで付いた、まさに無敵のCD。

QUOVADIS DRAMA CD Vol.3～友の死～



● MEM／発売中（VOCR-5005）●2800円（税込）●第1章「マリアとアリシア」 他

文化放送「草地章江のレディオ・クォヴァディス」で放送されたドラマを収録した第3弾。主人公ハルの士官大学からの友人アディラが戦死するなど、かつての友人同士の悲しい戦いはますます大きくなっていく…。

今回のボーナストラックには、ハル役の緑川光さんが歌う「未来への風」を収録。ジャケットは美樹本晴彦さん描き下ろしのアリシア・ポートマン。

「梅・桃・桜井智」大作戦

早いもので来年がデビュー10周年になる桜井智さん。マルチメディアアイドルとしてさらなる飛躍に向け、「梅・桃・桜井智大作戦」と名付けられたプロジェクトがスタートした。

これは3ヵ月連続発売の舞台女優、アイドル、アーティストとしてのCDを、3つのレコード会社が共同でバックアップする画期的なもの。対象作品は発売中の「朝倉薫演劇団劇中歌集ACTRESS」（パイオニアLDC）、21日発売の「L.A. Early TOMO sakurai」（ポニーキャニオン）、4月24日発売の「Cherry」（ビクターエンタテインメント）。それぞれの応募券をまとめて応募すると、非売品のCDシングルを全員にサービス。

特報／ 来年は東京ドームでイベントかコンサートを行なうぞ／



▲2月12日に行われた毎年恒例のイベント「バレンタインエイド」も大盛況・大成功。

東・西・南・北

上のスペースで紹介した「桜井智バレンタインエイド96」、歌も[illegible]よ。でもトークはとってもおチャメさん。9年で配ったチョコが5800個なんてスゴイ／ 智ちゃんはステージ上はもちろん、[illegible]ます。[illegible]やコンサートなど、いろいろな[illegible]で、興味のある方は応援に行ってみてはいかが？ それではへきら。

（ブラボー／秋山）

Play Station 定食

News. Event. Information. EXPO

いよいよ3月、卒業式もそろそろかな。まだ少し冷えるけど、もうすぐ春休みということで遊びに行くのにピッタリのスポットを今回は紹介しているのだ。

PSニュース

PLAY&PRESS CONFERENCE 『WILD ARMS』

2月19日に、渋谷BEAM HALLで新作ソフト体験発表会"PLAY&PRESS CONFERENCE"が行われた。ここで初めて発表された『WILD ARMS』は、SCEがこの夏に自信を持っておくる、オリジナルRPG（価格未定）。制作は、これまでに『クライムクラッカーズ』『ガンナーズヘブン』を送り出した"メディア・ビジョン（株）"が行う。敵味方そして戦闘フィールドまでがポリゴンで再現され、ダイナミックなカメラワークで展開する戦闘シーン（炎の照り返しなどで影が浮かび上がる演出！）、フィールドではアクションゲーム顔負けのアクション、組み合わせによる魔法の作成や街の発展に貢献するクリエイトシステムなど、期待の一作だ。



▲コマンド先行入力によるオーソドックスな方式をとりながら、斬新な演出！

●PS EXPO ～『Noël』サイン会

3月27日～29日に行われるプレイステーションEXPO（詳細は次回のPS定食で）会場内パイオニアLDCブースで、『Noël』インタビューおよびサイン会（限定50名、同ブースにて先着で整理券を配布）が行われるぞ。時間は、13：30～14：30。一般招待日の28日には"桜井智"嬢、29日には"飯塚雅弓"嬢という豪華なメンバーなので、もう行くしかない！

●『DESCENT』大会レポート

2月11日、"渋谷PARCO3F TAKE OFF7"で行われた『DESCENT』の大会に、あの暴れん坊天狗オランダキッドが挑戦！ まあ、結果は残念ながら3回戦で敗退となったわけだが、本人いわく「細川ふみえ嬢に会えて嬉しかった」そうで、全米チャンピオンと闘えなくても、身入りは多かったのだろう。「皆も何かあったら挑戦してみるのはいかがかな」とオランダキッドは語る。



▶全米チャンプの"ジャンティー"氏と仲良く握手のオランダキッドくん。

KANEKO情報

昨年末、三鷹駅南口にリニューアルオープンしたKANEKOの直営店"Front Row"は、インターネットとカフェが合体したニュータイプのアミューズメントスポット。500円で30分インターネットが使い放題なほか、ゲームコーナーもあるのでデートスポットにも最適だ。



▶ネット利用者には、ソフトドリンクが一杯サービスされるのも嬉しい。

またKANEKOでは『全日本GT選手権 改』の発売を記念して総額ポルシェ一台分相当の豪華商品が当たるプレゼントキャンペーンを開催中だ（3月1日～6月30日）。ソフトに付属しているハガキに、新聞・雑誌や店頭で配布しているチラシなどについている"GT改チケット"を貼って送ると、SONY製品が抽選で当たる。アンケートハガキのみの応募でも、チーム国光HONDA・NSXのジグソーパズルが抽選で、抽選にもれても全員オリジナルグッズがもらえるぞ（もちろん、チケットを貼ってあれば両方のプレゼントに該当する）。

タイムアタックコンテストも開催中。詳しくはKANEKO（TEL 0422-71-7811）まで。

新作ソフト情報

●『Discworld』

宇宙亀の背中に乗った4頭の象が支えるピザの形をした不思議な世界"ディスクワールド"。そこを舞台に、落ちこぼれ魔法使いがドラゴンを退治（？）するため冒険するというファンタジー色あふれるアドベンチャーゲーム『Discworld』がメディアエンターテインメント／HAMLET博報堂から4月発売予定（5800円）。独特の幻想的なグラフィックに加えて、愛敬のある主人公（CVは高田純次）の動きは、見ているだけでも飽きさせないぞ。



▲独特な世界観にマッチした、愛敬のある動きをする主人公。

●『ときめきメモリアル プライベートコレクション』

ついに『ときめきメモリアル プライベートコレクション』が登場。4月26日発売、3800円。ときめきのキャラクターと一緒にクイズに挑む"ときめきカルトペアクイズ"、ときめきキャラクターによる占い"ラッキーチェック"、今までに発表されたセル画などに新作描き下ろしを加えた"CGギャラリー"、本家PCエンジン版のオープニングに、金月真美嬢作詞の「夏に、まだ少し…」を収録した"ミュージッククリップ"ともう買うしかないといった内容なのだ！ もちろん、秋山サンは買うんですよね？



▲ただのクイズと思うなかれ。答えには多彩なリアクションが返ってくるのだ！

今月のオコサマ定食'96

[illegible]じゃあ、ついに『ときめき～プライベートコ[illegible]ろん、編集のブラボー／秋山サンも日々心待ちにしているんだろうなあ。あ、マシンジェフと池バンもか。

[illegible]。最近、励ましのお便りが多いので担[illegible]やん？）。お礼にひとつ情報をば。"P[illegible]スゴイらしいぞ。詳しくは次回の定食でやる予定、まあ先取りということ[illegible]次回はイラスト特集でGO！ ハガキ、待ってるよーん。

（朝日奈フリーク せつな）

SATURN定食 News. Event. Information. EXPO

卒業した人、する人、入学を控えた人たちがこれからの生活に胸躍らせる中、相も変わらずサターンはゲーム三昧。ゲーム雑誌EXだから当たり前といったところか。

ソード&ソーサリー色紙&台本プレゼント!!

昨年の秋に3DO用ソフトとして発売された『ソード&ソーサリー』がサターンに移植される。ただの移植ではなく、グラフィックの総描き変えや声優の起用によるパワーアップがなされるとのこと。

今回は移植記念として、メーカーのマイクロキャビンさんからステキなプレゼントがあるぞ。サターン版『ソード&ソーサリー』で声を演じてくれた、声優のみなさんのサインが入った色紙と台本の2大プレゼントだ。各1名様へのプレゼントなので、ちょっと貴重だぞ。

●あて先　〒101
東京都千代田区内神田1−11−4
藤吉ビル4F
㈱新声社　ゲーメストEX編集部
サターン定食　カネヨン大好き係

『ソード&ソーサリー』やマイクロキャビンさんへの熱いメッセージを書いてくれるとうれしいな。



▲飛田展男さんや林原めぐみさんをはじめとした豪華声優陣のサイン色紙だ。



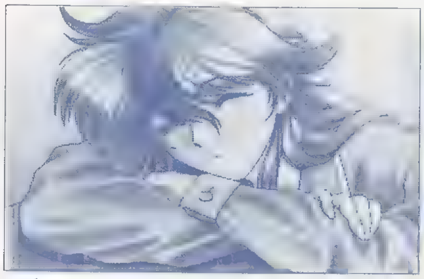
▶こちらは台本。裏表紙にサインが書かれているよ。

エルフ参入

パソコン少年に数々の夢を与えてきたエルフが、サターンへの参入を表明した。サターンだからもちろん(?)発売するソフトはX指定。お子様は手を出してはならんということだな。第1弾は『野々村病院の人々』。パソコンで5万本を越えるヒット作を、第1弾に持ってくるあたりに、エルフの本気が感じられる。しかし、次のタイトルにはもっとビッグなものが用意されているようだ。まだはっきり分かっていないのだが、エルフならどんなタイトルが出ても間違いはないだろう。『野々村病院の人々』は4月26日発売の6800円(税別)予定だ。



▲病院で起こる殺人事件を探偵が解き明かすといったアドベンチャーゲームだ。犯人は誰?



▲グラフィックは32000色にグレードアップ!

悪魔のすべてを知るべきだ

昨年の暮れに発売されて好評を博したRPG『真・女神転生デビルサマナー』。このソフトに敵として、そして仲魔として登場した、悪魔を題材として描いたCG集がアトラスから発売される。ボスとして登場する約30体の悪魔を含めた約285体の悪魔を収録している。また、能力や伝説上の記述、由来などの情報も収録されているので、データベースとしてコレクションするのもいいかもしれない。発売は4月末、価格は2900円(税別)で予定されている。



▲大天使ヴィクターもさらに美しくなる。他のシリーズも出してほしい。

ホヘヘ…サターン

『ストリートファイターZERO』に引き続き『ヴァンパイア ハンター』が発売され、格闘三昧の日々をお送りのことでありましょう。

先日のAOUショーでは『ストリートファイターZERO2』が発表され、早くも移植を期待する方もいるのではないですかな。実は私もその1人であります。『スーパーストリートファイターⅡX』ぽくなったという本誌攻略番長の意見も気になっているのですが、新システムのオリジナルコンボが気になってしょうがないのです。でも今はゲームセンターに登場するのを待つとしましょうか。

話は変わりますが、昨年末から品不足が続いていた『パワーメモリー』が最近出まわり始めたようです。探していた人は販売店に行ってみてはどうでしょうか。この春には、バックアップメモリーをたくさん使いそうなRPGやシミュレーションが発売されるみたいなので、物のあるうちに買っておかないと、泣く泣くデータを消去するはめになってしまうかもしれませんよ。

それでは次回予定です。秋葉原のあやしいお店であやしいアイテムを見つけたので、できれば紹介したいと思います。乞うご期待。(たもそ)

『ダークセイバー』体験版

今春発売予定のRPG『ダークセイバー』。このソフトの体験版を、ゲーメストEXを愛読してくれているみなさんの中から10名の方にプレゼントするぞ。応募方法はこちら!

●官製ハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記して、
〒106　東京都港区西麻布1−5−18　SPICE　BLD
『ダークセイバー』PR事務局
体験版プレゼントゲーメストEX係
まで送ってくれ。

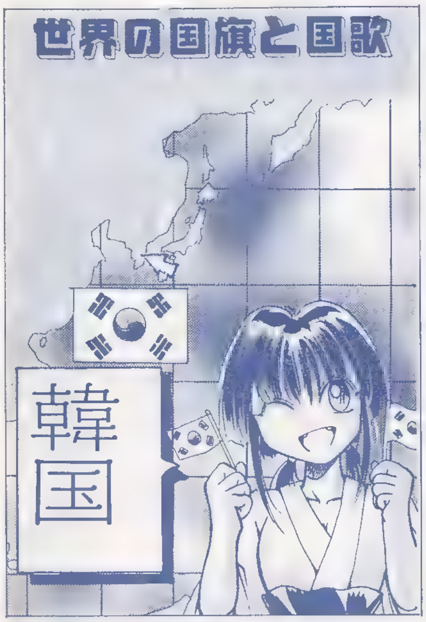


▶体験版をプレイして、その斬新なシステムを知るのだ。

3DO定食 News. Event. Information. EXPO

子供の情操教育ものもいいけど、おじーちゃん、おばーちゃんのボケ防止にも役立つソフトを出して欲しい今日この頃。3DOにはすごい可能性があるはず。スターだから。

究極3DOへの道（まっしぐら！）



今回のサンプルは『世界の国旗と国歌』だ。このソフトはいわゆるデータベースソフトで、世界地図のある国の部分をクリックすると、その国の国旗が表示され、国歌が流れるのだ。と、同時にテロップで歌詞が表示される。さらに、領土の面積や主要言語などを調べる場合、民族衣装を纏った国民が解説をしてくれる。

読者のみんなも"こんなソフトがあればなぁ"というものを送って欲しい。頑張るのである。

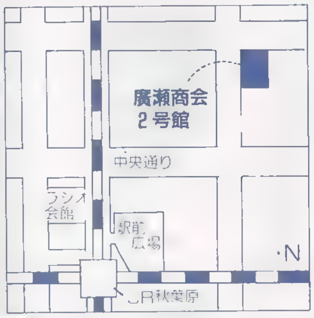
リアルランドで『ブルーフォレスト物語』のイベントだ



▲3DO定食では原作者・伏見氏のインタビューを予定しているのだ。期待せよ！

3月9日から17日にかけて、秋葉原のリアルランドで『ブルーフォレスト物語』の特別展示会が行われる。大作RPGが次々発表される3DOだが、期待作であるだけに3月2日、3日と行われた『王国のグランシェフ』のイベント同様、力の入ったイベントとなることだろう。

ポスターや小説の展示で『ブルーフォレスト物語』のことがよくわかる、というイベントなのであるが、開発者であるライトスタッフのメンバーも来場予定となっているそうなので、オイシイ話が聞けたりするかもしれないぞ。



▶JR総武線、京浜東北線、山手線の秋葉原駅から徒歩2〜3分の近さだ。

漢なら一気通貫 『麻雀上手〜麻雀がうまくなる〜』

カプコンから発売される本格派麻雀ゲーム、それが『麻雀上手〜麻雀がうまくなる〜』だ。カプコンというと格闘ゲームを思い出しがちだが、それだけではないのだ。

さて、この『麻雀上手』だが、最初に"イカサマなし"であるということを言っておかねばならないだろう。コンピューターもきちんとアガリ手を考え、捨て牌を見て打ってくるのである。

また、このゲームにはもうひとつの特徴がある。それは、しっかりしたキャラクターの設定だ。麻雀の打ち方だけでなく、いろいろなリアクションもそれぞれ個性的なのだ。

このソフトはカプコンより。発売日、価格ともに未定だ。

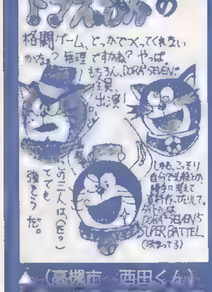


▲勝っても負けても"ドリル　通（一気通貫）！"なのである。

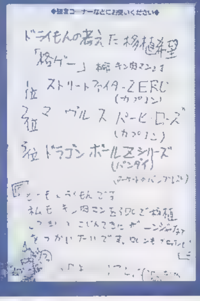
エキサイティングと一億のヒゲダンス

[illegible]
剛：そういえば、あの『キャプテンシルバー』[illegible]らしいぞ。
一[illegible]『ストリートファイター[illegible]』や[illegible]
[illegible]
[illegible]よろしくである。
[illegible]せば移植される可能性があるというワケだな。
一：左様。お助け同心に1万点。
男：好きな[illegible]味方株式会社。しかもアイドルは、ホワイトタイガース。あ〜、[illegible]
[illegible]で、アイルランドに引っ越そう

[illegible]
一 ひろしって人のオールナイトニッポ[illegible]
一：なので、石川よしひろに見覚[illegible]
[illegible]
[illegible]マセキ里穂[illegible]。



▲（高槻市・西田くん）



▼[illegible]イマースの登場を希望。

PC-FX 定食

News. Event. Information. EXPO

驚くなかれ、今回は『Voice Paradise』の特集である。愛と情熱の声優伝導師、ブラボー！秋山氏の教えを受けつつ声優の世界に足を踏みいれてみました。

ボイスパラダイス

アスク講談社／NEC HE

〝声優〟、なんという甘美な響きであろうか。この〝声優〟に魅せられ人生の歯車を狂わせてしまった者がいるほど、現在の〝声優〟ブームは凄まじいものになっている。

そこで当然のように登場したのがこの『Voice Paradise』である。当然のようにとは言ったものの、よくよく考えると実はもの凄い発想であることがわかる。

このゲームのコンセプトはズバリ「声優さんの声優さんによる声優FANのためのソフト」なのである。手元の資料にはそのような意味を匂わす言葉が克明にきざまれていたので、それは間違いないだろう。例えば…。

このソフトではアニメも見れる！声優さんの声はもちろん聞ける！声優さんの素敵なポートレートも見れる！　声優さんの映像も見れる！

声優さんのいろいろなデータにアクセスできる！　声優さんのあんな素顔も見れる！　声優さんと対話もできる！　そして極めつけは！　声優FANなら誰でも、一度はやりたいと思ったことのある「アレ」ができる。と、記述されている。残念ながら声優FANでも何でもない私には「アレ」がなにか全然想像がつかないのだが、フリークである秋山氏はニヤリと一言、「アレか」とつぶやいていたのが印象的であった。

ゲームとして見るとジャンルは「声優アドベンチャー」と分類される。しかも、登場キャラクターに好みの声優さんの声を割り当てるという画期的なシステムを導入しているのだ。

私が思うにこのソフト、〝声優〟FAN、しかも左のスペースで紹介している声優さんのFAN以外の人はターゲットにしていないような気がするのですが…、いかがなもんでしょうか？　秋山さん。



▶キャラクターは全部で3人。どの子も個性的だぞ。

これが参加声優だ!!



富沢美智恵



久川綾



國府田マリ子

代表作／ママレード・ボーイ、ダーティペアFLASH



永島由子

代表作／魔法騎士レイアース、覇王大系リューナイト



丹下桜

『ドラゴンナイト4』アフレコ

NECインターチャネルより発売予定のSLG『ドラゴンナイト4』。先日行われた主人公・カケル役の緒方恵美さんのアフレコ現場にお邪魔してきた。主人公ということで、分厚い台本を手に一日がかりのアフレコになった。この緒方さんの熱演を、早く聞きたいと思う今日この頃…。発売を楽しみに待つべし。



▲1人の収録なので、会話シーンは相手を確認しながらの収録だった。

VIVA PC-FX 定食

最近かなりのスランプ気味。なんかつまらんことばかりで世の中の矛盾みたいのをキシキシと感じちゃったりしています。それが良い事なのか、それとも悪いことなのか、自分ではそれらの出来事をプラス方向に考えていきたいのだが…。

人が人として生きていく場合、さまざまな〝矛盾〟と出会うと思う。それを胸の内に秘め、納得してしまうのが〝大人〟であるのならば世の中にはつまらない〝大人〟が溢れかえってしまう。楽しいか？　それで。

私は、世間の常識からはずれた異端児になりたい。上司にとって都合の良い歯車のような人間が評価される現在の日本社会は、なにかが違うと思う。最近疲れているので考えすぎなのだろうか？

（池パン）

NEO·GEO CD 定食

News.
Event.
Information.
EXPO

SNKのミニ・テーマパーク「ネオジオワールド」には、もう行ってみたかな？春休みが近いこともあり、イベントも目白押しだ。桜井智嬢や千葉麗子嬢がやって来るイベントもあるぞ。これを機会に、ぜひ一度遊びに行ってみよう。

ネオジオワールドはイベントの宝庫だ

新作のゲーム大会からラジオの公開録音まで、この春、ネオジオワールドでは数多くのイベントが開催されるぞ。毎週土曜日曜に行われるイベントもあるし、中には東京駅からのバスツアーなんてものも含まれているのだ。しかも、その日はゲーメストでおなじみの「松本梨香のゲーマーズナイト」の公開録音も行われる。ぜひ参加してくれ。

3/9（土）15：00〜16：00
美と笑いと闘魂のサタデーパーティー！
関西方面で人気の「SNK一撃ネオ・ラ・ジオ」の公開録音だ。北野誠氏や鈴木紗理奈嬢、長与千種嬢が来てくれるぞ。

3/20（祝）14：00〜（1回目）
16：00〜（2回目）
松尾伴内&ラッシャー板前の爆笑コントショー
たけし軍団でおなじみの松尾伴内氏とラッシャー板前氏が爆笑コントを披露してくれるのだ。

3/24（日）14：00〜
桜井智ミニライブ開催
歌手や声優として活躍中の桜井智嬢のミニライブが行われる。桜井智嬢の握手会やCD販売会、ゲーム大会なども催されるぞ。

3/24（日）15：00〜
『龍虎の拳　外伝』異種格闘技王座決定戦予選
4/7（日）に行われる王座決定戦の予選第1回だ。予選はこの日、4回行われるぞ。

3/25（月）8：30〜（ツアー集合）
13：00〜（公録開始）
松本梨香のゲーマーズナイト公録&体験バスツアー
ネオジオワールドへの体験バスツアー（参加費用1万円）には、東京駅からの往復バスやバイキングランチなど料金も含まれているぞ。そして、当日は「松本梨香のゲーマーズナイト」の公開録音も行われるのだ。バスツアーの申し込みは既に締め切られてしまったが、公開録音だけでも参加しよう。

3/31（日）15：00〜
『龍虎の拳　外伝』異種格闘技王座決定戦予選
4/7（日）に行われる王座決定戦の予選第2回だ。予選はこの日も4回行われるぞ。

4/7（日）15：00〜16：30
鹿島アントラーズ・黒崎選手とラジオに出よう！
小学生のちびっこは黒崎選手とサッカーゲームで対戦だ／黒崎選手に勝ったちびっこは、さまざまなアトラクションに挑戦、さらに、IBS茨城放送でラジオレポートをしてもらうことになるぞ。

4/7（日）14：00〜16：00
『龍虎の拳　外伝』異種格闘技王座決定戦
予選トーナメントの優勝者8人による『龍虎の拳　外伝』の王座決定戦だ。

4/21（日）15：00〜16：00
マルチメディアBUSTERS！
千葉麗子嬢とポストチバレイコンテストで選出された3人の女の子が登場するぞ。トークやゲーム大会に参加すれば、彼女たちとのツーショットができるかも…。

3/9（土）〜4/21（日）の毎週土曜・日曜
ナゾ解きお宝探しゲーム
テーマパーク入場者（各日先着200名）に回答カードがわたされる。テーマパーク内に隠されたヒントから回答していき、全問正解なら賞品がもらえるぞ。

『龍虎の拳　外伝』ゲーム大会の優勝者は？

2月25日にネオジオワールドで行なわれた『ART OF FIGHTING龍虎の拳　外伝』のゲーム大会には行ってみたかな？　当日は私も取材に行ったのだが、かなりの盛況だったぞ。

ゲーム大会の本戦出場キャラ16名は、ロディ・バーツと藤堂香澄がそれぞれ5人、不破刃が2人、その他というものだった。主人公格であるリョウやロバートがほとんど残らなかったのは少し意外だった。そして、結果はと言うと、1位から3位までをトンファー使いのロディ・バーツが占めてしまった。新作ゲームだけに、使いやすそうなキャラクターが突出してしまったか？

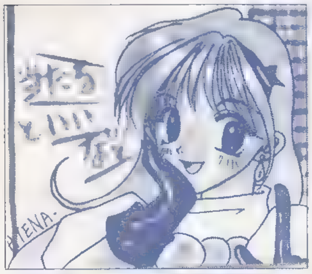
4月には、今回の優勝者も出場する王座決定戦がある。まだ間に合うので、今度は皆も挑戦してみよう。

また、この日はビンゴ大会やコスプレ大会も行われた。そして、これにはネオジオゲームでおなじみの声優、生駒治美嬢や安井邦彦氏なども来てくれていたのだ。ナコルルや庵のファンはとても喜んでいたぞ。ちなみに、コスプレ大会の参加者は91人もいた。中には『龍虎の拳　外伝』キャラもいたぞ。



▼予想通りと言うか、藤堂香澄の人気は高かった…。

前々号で募集したSNKカレンダープレゼントの当選者を発表する。羽野浩平氏（大阪府）、田神裕子嬢（東京都）、浅井春江嬢（大阪府）、渡部奈美嬢（兵庫県）、田村聡明氏（千葉県）の5名が当選した。おめでとう。『K・O・F'95』のキャラクターの人気のためか、女性からの応募が目立っていたぞ。



▲浅井春江嬢（大阪府）の葉書から。イラストが多かったのも印象的。

食後には一杯のお…を…

ネオジオワールドのイベント一覧を見たときは、あまりの数の多さに私も驚いてしまった。しかも、千葉麗子嬢や桜井智嬢のイベントもあるという。声優フリークであり、定食ページの元締めでもあるブラボー／秋山氏も喜んでいたぞ。ちなみに、千葉麗子嬢はチャムチャムの、桜井智嬢はリムルルの声を担当した声優さん（？）たちだ。

ところで、最近、思い出したように初代の『サムライスピリッツ』を遊んでいる。簡単な必殺技コマンド、熱い間合いの取り合い、響き渡る「〜おしおきよ！」の声。やはり『サムスピ』はいいな、と再認識してしまった。そういえば、足技だけで戦う、なんてことに熱中したこともあったな。

（マシンシェフ）

PiPPiN 宝食

News.
Event.
Information.
EXPO

パソコンよりは気軽に、でもゲーム機よりは多機能に！
それを目指したのがピピンなのさ!! ちなみに正式名称は「ピピン@アットマーク」に決定したみたいだよ。

これがPiPPiN ATMARK（ピピン@アットマーク）標準セットだ!!



ピピンはここがスゴイ!!

- ●PowerPC 603搭載
- ●4倍速CD-ROM
- ●FAXモデム標準装備
- ●家庭用テレビでインターネットが可能

【SPEC】

CPU	●PowerPC 603（クロック周波数66MHz）
ROM	●4MB
RAM	●6MB（最大13MBまで拡張可能）ビデオ表示用に1MBのRAMを使用
スロット	●1基
ドライブ	●4倍速CD-ROM
拡張端子	●Floppy Dock用スロット、メモリー拡張スロット
出力端子	●VGAビデオ、Sビデオ、コンポジットビデオ、ステレオサウンド出力L/R、ステレオサウンド入力L/R、プリンターポート、モデムポート（GeoPort）ステレオPHONE端子、P-ADBコネクター
解像度	●640×480ドット（最大3万2000色）
サウンド	●16ビットステレオ入出力

ピピンってどんなマシンなの？

ピピンは、確かに他の新世代機とは明らかに違う。CPUはパワーPC、603、4倍速CD-ROMドライブ、モデム標準装備など、スタンスはパソコンに近い感じだし…。

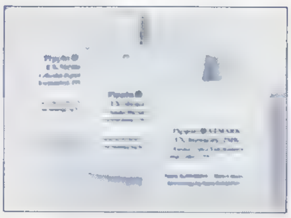
じゃあパソコンでいいじゃん？ 確かにそうですけど、ピピンは家庭用テレビにもつなげられますぜ。だからパソコンは持ってないけど、とりあえずインターネットを体験してみたいって人にはピッタリのマシンじゃないのかなぁ？ 買った後でもゲームやワープロなど、自分の目的に合わせていろいろパワーアップできそうだしね！

あと誤解してる人もいると思うんだけど、ピピンはMacではないよ。ピピンのソフトはMacで動くけど、Macのソフトはピピンには対応してないからね。いわゆる上位互換ってやつですね。そこのとこだけは注意しておきましょう。

あとはキミの目的に合わせてパワーアップしようぜ!!

メモリを増やしてスピードアップ

メモリーカードは2、4、8Mの3種類。メモリが多いと処理が速いよ。（価格未定）



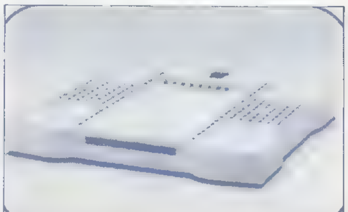
お絵かきだって超簡単だね

ピピン@アットマーク専用のキーボード。パカッと開けば、上部がA6サイズのタブレットになる。お絵かきからワープロまで万能だ。（予価9800円）



友達とデータ交換がしたい

本体のCD-ROMドライブは、あくまでリードオンリー。だから自分で描いたイラストやワープロのデータ、それにインターネットの画像データは保存できない。でもフロッピードックがあれば、データの保存や友達とデータ交換が可能になるぞ。（予価12000円）



他にも専用プリンターが発売される予定だぞ！

どうする？ どうなる？ ピピンの行方？

とりあえずざっと紹介していったけど、ピピンの魅力が何となくでも分かってもらえたでしょうか？

ピピン@アットマーク本体と専用コントローラー、これに専用FAXモデム、ゲームやワープロ、インターネットソフトなど通信対応ソフト4本を同梱した「ネットワークセット」が6万4800円で3月22日に発売予定。これを安いと思うか、それとも高いと思うかはキミ次第。

家庭用テレビ以外にパソコンを置くスペースに余裕がない人、高いパソコンを買う前にインターネットを体験してみたい人は、今後のピピンの動向に目を向けてはどうだろう？

では最後に、SAYピピン！ レッツピピ～ンッ!!（風邪ツライ坂上）

郵 便 は が き

ここに50円
切手をはっ
てください

101-

東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル4F

株式会社新声社
ゲーメストEX編集部行

キリトリ線

フリガナ お 名 前 ペンネーム		年齢　　歳 性別　男・女　※
ご 住 所 〒□□□-□□ Tel		
※都道 府県	市 区 郡	

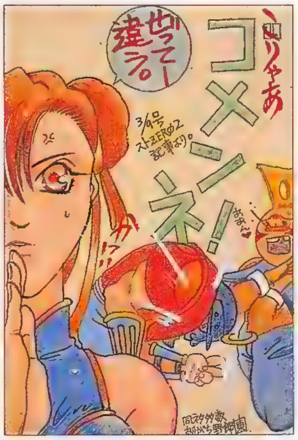
職業	1. 小学(　)年　2. 中学(　)年　3. 高校(　)年　4. 浪人 5. 大学(　)年　6. 各種専門学校　7. 会社員　8. 自営業　9. 主婦 10. フリーター　11. その他

※の部分は○でお囲みください。

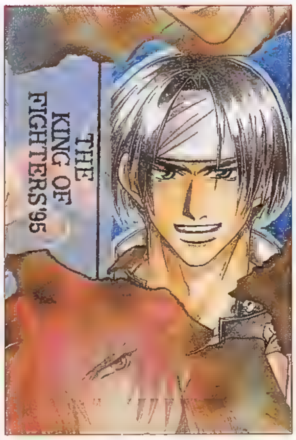
◆読者コーナーなどにお使いください◆

EXパラダイス
美麗的描画集
カラー版

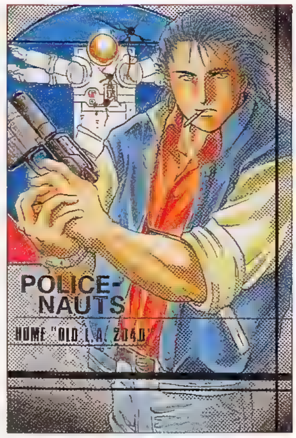
やっ、月2回だからあっという間だね。だから久しぶりなんて言わないぜッ。にしてもだんだん投稿レベルがあがってきてるよ。みな頑張ってんだね。出し惜しみなしで、今回もサービス、サービスゥ♥



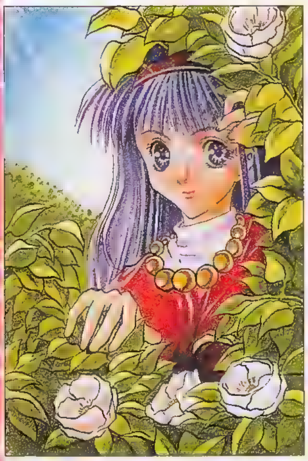
▲(静岡県・東シズマ/会員番号162)
猫春麗だけの楽しみだったのにぃ。



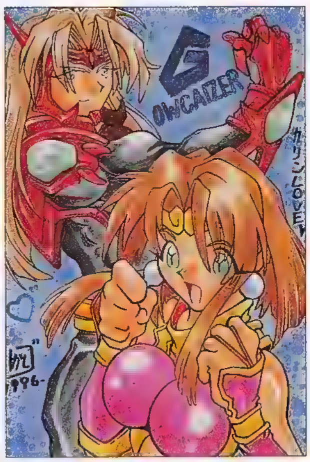
▲(愛知県・きさらぎ上総/会員番号9)
フ永遠のライバル、互いに燃え尽きるまで。



▲(千葉県・岩田清彦/会員番号22)
猫両手に伝わる反動が、俺の生きてる証だ//



▲(京都府・ばびおさる/会員番号306)
フ香るように、艶やかに。



▲(大阪府・柏田秀紀/会員番号135)
猫すんごくキャラの濃いゲームだったねこれは。



▲(福井県・有栖川恭/会員番号151)
フ不敵に微笑むのは勝利を確信してるから。

お便り募集!!

"美麗的描画集カラー版"にアナタの自信作を送ってください/ 質問多数のため、とりあえず説明を。え〜…

・基本的にハガキサイズの紙(多少大きくても大丈夫)。
・カラー、モノクロ、同一の封筒でOK。着けば良いのだ。
・切ったり張ったり工夫してみるもよし。焼く人もいた。
・モノクロの場合、鉛筆描きはカンベンね。

その他質問があったらガンガンお便り下さい。できる限り答えていくよっ。 (フ&猫)



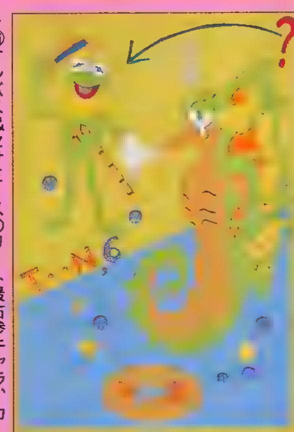
▲(長崎県・利光メグミ/会員番号307)
フ主人公はほとんどイロモノってことかい。



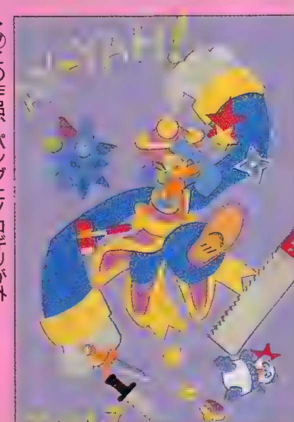
▲(高知県・ノンタン/会員番号8)
猫バーチャで淡い絵って珍しいな。

職人さんの小部屋
見事な色上質紙の芸術/

前にザベルやフェリシアを送ってくれた岩手県のトゥーンさん(会員番号148猫)。再び力作を送ってくれました。これは細かい/ なんて器用な人なんだ。アナタは。



▶猫オルバス&セサミ・スOリート最古参キャラ、カーミット・フロッグ// あまりにも懐かしくてマジ泣けたッス。



▶フこの作品、パンダとノコギリが外せるの。遊ばせてもらいました(笑)。

ンドEX(仮称)」のお知らせ

1996年秋に「ギャルズアイランドEX」が登場する！　そんなわけで読者の皆さまからイラストなどを大募集しちゃうぞ!!　ターゲットになるのは、今まで発売された家庭用ゲームに登場する女の子たちだ！　レッツ参加!!



ンシューマーギャルだ

コンシューマーNo.1アイドルが決まる!!
キャラクター人気投票募集について

これは読者のハガキ投票で人気ナンバー1ギャルを決めちゃう、とってもナイスな企画だぞ！　応募方法については今号はちょっと待ってね。次号以降に専用の応募ハガキが付くから、それにキミのお気に入りの女の子を書いて応募しよう!!　今のうちにゲームをプレイしなおしておくといいかも…？

「ギャルズアイラ

ゲーメストEX ムック



爆走連載 第3回

MW岩井が語る CHUN-LI FOREVER ～哀・戦士編～

かつて仕事場や通いのゲームセンターのなかで、最強の座を手に入れていた俺の春麗。ある意味、この時代こそが春麗にとって黄金時代と呼べる瞬間だったに違いない。だがその至福のときは、そう長くは続かなかったのだ…。『ストリートファイターⅡ'』の発売である。空中投げの間合いは他キャラと同レベルにまで落とされたほか、立ち中キックにも大きなやられ判定を持たされてしまった。パワーアップしたリュウやケンに、なすすべもなくアッパー昇龍拳を食らい、床に沈み込む春麗。俺は、そんな春麗を見ていることが辛く、耐え切れないほどであった。

➔こんなのもアリだよ！

今度のターゲットはコ

PC-FX　PC ENGINE　SUPER FAMICOM　GA

〒 あて先はここだ!!

〒101
東京都千代田区内神田
1-11-4　藤吉ビル4F
(株)新声社
ゲーメストEX編集部
「ギャルズアイランド
EX」係

フィギュア
フィギュアの写真と一緒に、作者のコメントも付けてちょ～だいね！

イラスト
カラー、モノクロのどちらでもOK。ハガキからA4サイズまでだよ～！

コスプレ
自慢のコスプレ写真に本人のコメントを付けて応募してね！

ほかにもゲームギャルズに関するものなら
☆何でもOKだ!!☆

もちろんこんなのも受け付け中だよ！

ついに新キャラCGイラスト公開!!

VIRTUA FIGHTER 3

1人目の新キャラライラストを入手!! 他にもラウ、デュラルの写真も一挙公開!



▲デモシーンでは、「目」が動いてこちらをにらむシーンがあった。

ついに新キャラ公開

ショーにも出展された『バーチャファイター3』に関する情報をお届けしよう。新キャラCGを始めとした『バーチャファイター3』に関する資料が届いた。

気になる新キャラの名前は「梅小路　葵（うめのこうじあおい）」。当然女性だ。『バーチャファイター3』では、新キャラとして2人追加され合計12人となる。そのうちの1人が彼女だ。もう1人はまだ公開されていない（当然ショー会場でもでてこなかった）。

去年開かれたゲーメスト大賞にて、対談に登場していただいた鈴木裕氏は彼女について「名字は漢字3文字のキャラクター」であり「間節技を使う」と答えていた。いったい彼女はなんの格闘技を身につけていてどんな技を使うのか…。ちなみにその対談にてキャサ夫が「合気道かなんかですか?」と尋ねたところ、鈴木裕氏は非常に困っていた。筆者はあまり格闘技に精通していないので、ショー会場でデモンストレーション画面（演舞）を見ても何の格闘技かわからなかった。

次にシステム面に話を移そう。

この『バーチャファイター3』に使われているのは、かねてからウワサのでていた「モデル3」。1秒間に100万ポリゴンというのは、『バーチャファイター2』などに使用されたモデル2の能力の実に3倍。また、グラフィックを担当する部分と、CPU演算を担当する部分が機能的に独立しているため、それぞれが負担をかけ合わずに、100%の能力を発揮できるようになっている。



ここで、『バーチャファイター3』のこれらの映像が一般公開された、AOUショーでの『バーチャファイター3』について。

2月21日、22日両日にわたって開かれたAOUショーでは、デモシーンのみの出展だったが、これが凄かった（もちろん、モデル3基板を使用したものだ）。

このページに掲載した写真がそのまま動く。いや、写真以上のグラフィックの奇麗さで動く、と言っても過言ではないくらいのクオリティーだった。デュラルにいたってはアーノルド　シュワルツェネッガー主演の某映画に出てくるO・1000なみのなめらかさで動いていた。『バーチャファイター1』や『2』に見られた、あのカクカク感は見事に姿を消していた。もう、本当につるっつる。

新キャラの梅小路葵は、小雪舞い散る小川のほとりで、扇子を片手に演舞していた。そのモデル3映像の中で葵は、ジャッキーを相手に組み手を行い、背後からの攻撃を受け流す、といった技を披露していた。着物を着たままの葵の演舞、その激しい動きに伴う











▲この身体の反射ぐあいがスゴかった。

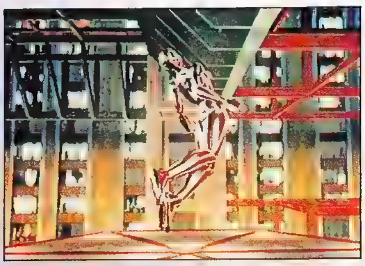
神の動きは必見だ。

他にも、ラウは写真にもあるステージでパイを相手に、パイは地下鉄のホームらしきステージでジャッキーを相手に、ジャッキーは建設中のビルらしきステージで（写真の中のデュラルと同じ）ジェフリーを相手に、ジェフリーは南の島らしきステージでジャッキーを相手に組み手をしているデモシーンが流されていた。

その、滑らかさはサターンで発売された『バーチャファイターCGポートレートシリーズ』の画像がそのまま動いていると思ってもらえばわかりやすいと思う。

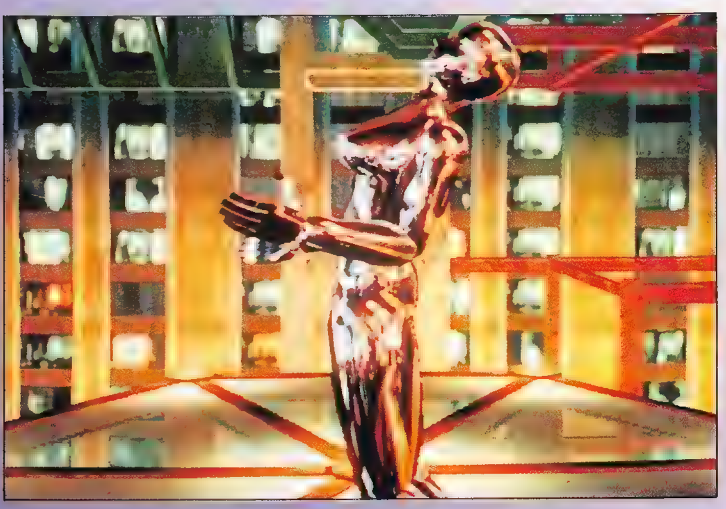
各キャラクターともステージ、服装ともに新しいものに変更されていた。ジャッキーの革ジャンは、より一層派手になって良い感じだ（ジェフリーは変わった…?）。

当然、デモシーンを上映しているモニターのまわりは黒山の人だかり。見えなかった人も多かったはずだ（ちなみに、ショー開場では前のほうの人は座らされていた）。



この『バーチャファイター3』、発売は今のところ今年の夏となっている。それまで、今回発表された『バーチャファイターキッズ』や『ソニック・ザ・ファイターズ（仮）』で腕を磨いておくのが吉だと思うぞ。

（ぷによ野口）





アーケードゲームの2月のイベントといったら…

AOUショーリポート

ショー会場での人気トップは『バーチャ3』と『ストZERO2』だったが、それだけじゃAOUは語れないぞ。

今回は特別に4ページもいただいてしまったアーケードタイムス。ここでは2月21日、22日の2日間にわたって開かれたAOUショーをリポート。突然の新作も数多く出展され、大いに盛り上がったぞ。

セガ

とにかく『バーチャファイター3』が圧倒的だった。モデル3基板によるデモシーンでこんなにも人を集められるのか、と感心するほどの集まりよう。各キャラクターのなめらかな動き、デュラルの質感にため息をもらした人も多かったはず。

ニューゲームとしては、参考出展ながら高い完成度を誇っていたセガソニックの対戦CGゲーム、2等身キャラがかわいい『バーチャファイターキッズ』が出展されていた。

他にも、今アーケードで人気絶頂の対戦シミュレーションゲームの『バーチャロン』。今までにないリアルな感覚が味わえるバイクゲームの『MANX・TT』などが出展されていた。

相変わらずセガは元気がいい。さらに『LASTBRONX 東京番外地』が控えてるっていうんだから…。



◀SDでも人気は高い『バーチャファイターキッズ』。



▲もうひとつの格闘モノ『ソニック ザ ファイターズ』。

コナミ

今回出展するメーカーの中で一番大きなブースのコナミ。出展機種も多く、インストラクターがデモンストレーションプレイを見せてくれた『ジェットウェーブ』。ジェットスキーをモデルとしたゲームだ。ぱずるだまシリーズの新作『進め！ 対戦ぱずるだま』。よりセクシーになって戻ってきた『セクシーパロディウス』。他にも『スラムダンク2』『実況パワフルプロ野球'96』などが出展されていた。

また、ビデオゲームと同じくらいメダルゲームがブースを占めていたのも特徴的だった。



▶女性インストラクターが実演していた『ジェットウェーブ』。



◀今回は一番ブースの大きかったコナミ。

テクモ

テクモが出展した中でもひときわ目立っていたのが、ポリゴンを使用した対戦格闘『DEAD OR ALIVE』。セガブースの前という条件ながら、客のつき具合はすこぶる良かった。撮影が禁止されていたが、お客さんでゲームを撮影できなかったほどだ。

もうひとつ、出展された格闘ゲームに『闘姫伝承』がある。こっちは書き割りの2D対戦格闘ゲーム。コミカルなキャラクターがいい味を出していた。



▲テクモ期待の新作格闘『デッドオア アライブ』。



▶全員女性キャラの『闘姫伝承』。

タイトー

なんといっても『サイキックフォース』。超能力者たちが結界の中で空中戦を繰り広げる対戦格闘だ。ショー当日は2人の女性キャラクターに扮したモデルさんが、ブースで行われた対戦イベントを盛り上げてくれた。

そして、シューティングゲームの名作『レイフォース』の続編『レイストーム』。ポリゴンを使用したこのシューティングは、縦スクロールながら横画面で熱く展開するぞ。

また、ポリゴン使用のおかげでロックオンシステムに重要な高低差がわかりやすくなった。美しい背景も必見だ。

他にもテクスチャーマッピングを駆使したサッカーゲームの『スーパーフットボールチャンプ』、これまたシューティングの続編『究極タイガーII』などが出展されていた。



◀『ランディングギア』は7機種の中から自機を選べる。



▲『サイキックフォース』の解説をするウエンディ&お姉さん。



▶笑顔がまぶしいソニア。ゲームの方もよろしくネ。

SNK

一番の目玉は、なんといっても『アート・オブ・ファイティング龍虎の拳外伝』。アダルティな雰囲気のビジュアルや、画面狭しと動き回る巨大キャラクターは従来通り。『〜外伝』では動画枚数を飛躍的に増加させたことで、よりリアルかつ繊細なアニメーション表示を実現している。また登場キャラも一新し、前作以前から引き続き登場するのはリョウ・サカザキとロバート・ガルシアの2人だけという思い切りの良さ。

なお、ネオジオ対応ソフトとしてNAZCAの『メタルスラッグ』やザウルスの『超鉄ブリキンガー』、サンソフトの『へべれけのペアペアウォーズ』にビッコムの『極超豪拳』なども展示されていた。



▶サードパーティーのゲームも、一堂に展示。


▲スペースの大半は『〜外伝』で埋め尽くされていた。

ナムコ

広報の御所脇さん曰く「業界ナンバーワンを目指し、バリエーションの多さと新ジャンルの発表により自信満々です」との言葉通り、スペースには『ゼビウス3D／G』に『ダンクマニア』、『Jリーグサッカー　プライムゴールEX』や『TOKYO　WARS』。さらに『アルペンサーファー』、『プロップサイクル』に『エースドライバー　ビクトリーラップ』と、新作の多さでは類を見ないナムコ。

なかでも往年の名作が3Dポリゴンシューティングとなって蘇った『ゼビウス3D／G』はホーミングレーザーの美しさで来場客を驚かせていたほか、『アルペンレーサー』の続編としてサーフィンをシミュレートした『アルペンサーファー』などは、普段ゲームをしていなさそうな背広姿のオジサンたちに好評だった。



▶腰の動きでコントロールするのがポイントとか!?


▲コース選択とドライバーズポイントが新しいのだ。


▶こいだ速度でスピードが変わるとあれば、気合いがァ!!

カプコン

今回のカプコンはメインの『ストリートファイターZERO2』に加え、参考出展ではあったがポリゴンを使用した3D対戦格闘ゲームの『スターグラディエイター　エピソードI　ファイナルクルセイド』も注目を浴びていた。

『〜ZERO2』の展示スペースでは通信対戦台が多数設置されていたぞ。

いっぽう『スターグラディエイター』は『ストII』で培われた対戦格闘ゲームの技術や知識がどう活かされていくかが気になるところ。現在判明していることは剣などの武器を使用して闘うことと、8方向レバー＋4ボタンといった操作デバイスを採用していることくらいだ。


◀開場前のカプコンスペース。これだけの筐体が…、


▲開場後、わずか数分でこの人だかり。なんてこったい！


▶『〜ZERO2』の新システムは、好評だったようだ。

データイースト

データイーストのスペースでは、ネオジオ対応ソフト『マジカルドロップ2』や、『まうすけのオジャマざわーるど』などのコミカル路線に加えて、固定マニアの多いピンボールものも安定して新作を発表していた。（攻略番長MW岩井）


◀コンパニオンのお姉さんが、ベーシックながらセクシー。

▼アニメーションがイイ感じなのだ。



▲ピンボールがあると、やっぱデコって感じ。


見えない敵は、其処にいる。
ー・ゼロ
ワープが贈る、衝撃の
インタラクティブムービー最新作
今夏、プレイステーションで発売!!
WARP INC. 03 3444 0713
PlayStation
©1995 WARP. " " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

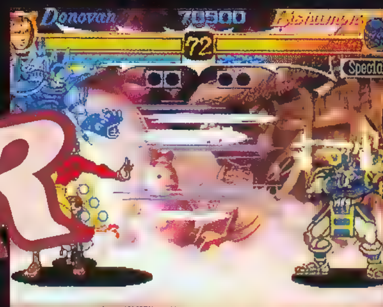

W
A
R
P.
ENEM
エネミ

ゲーメストムック／ＥＸシリーズVol.2

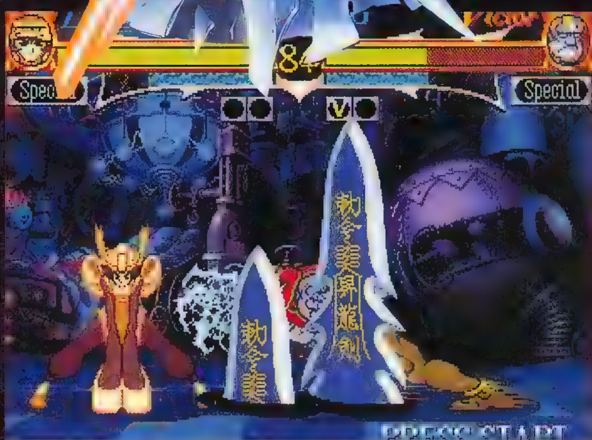
この本で極めるヴァンパイアハンターのすべて

定価980円

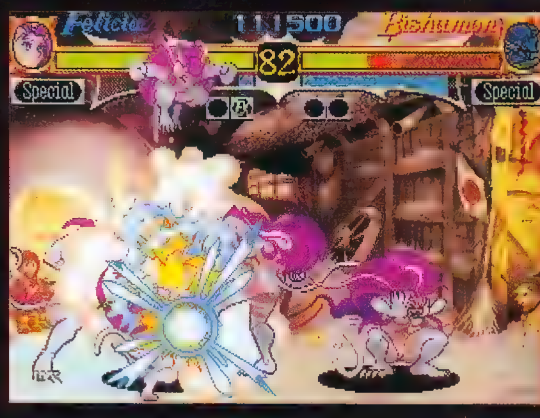
VAMPIRE HUNTER



「ヴァンパイアハンター」



3月15日発売



ドノヴァンが、レイレイが、闇の世界を斬る！
シリーズ第３弾はいよいよハンターの登場だ!!

IDOL EXPECT 2D

正義貫きます！

Sylvy シルビィ

たまのバカンスは思いっきり羽目を外して楽しまなきゃ！　だって女の子にストレスは大敵。お肌の曲がり角にはまだ遠いけれど、いつもカッコ良く奇麗な女でいたいから…。



シルビィ

本　名：シルビア・ニムロッド
年　齢：17歳(地球人換算)
SEX：Female
出　身：惑星メイスン
役　職：オフィシャル・ランサー





■出演ゲーム：メルティランサー 銀河少女警察2086
■発　売　元：イマジニア
■使 用 機 種：プレイステーション
■発　売　日：3月22日予定
■価格(税別)：5800円
■ジャンル：育成シミュレーション



IDOL
EXPECT
2D
と知ってもらいたい…
Kaoru
大月かおる
Otsuki



大月かおる

年齢：17歳　　生年月日：8月15日
星座：獅子座　　血液型：B型
身長：161cm　サイズ：B・89　W・58　H・87
趣味：サイクリング・バレーボール
好きなもの：バンドライン(飼い猫の名前)
チャームポイント：カモシカのような脚
コンプレックス：スポーツをするときに邪魔になる胸
将来の夢：アクションスターになること
尊敬する人：ラム・チェンイン（香港のアクションスター）
家族構成：父・母の3人暮らし
性格：元気ハツラツ、男勝りで少々ワガママ。人懐っこく甘えん坊で誰とでもすぐ友達になれるが、その反面警戒心がほとんどなく、麗美をひやひやさせることもしばしば。

■出演ゲーム：麻雀ハイパーリアクションR
■発売元：サミー工業
■使用機種：サターン
■発売日：3月8日
■価格(税別)：6800円
■ジャンル：麻雀

春はEXからやって来る

読者サービス部EX

攻略ビデオの大革新！ゲーメストビデオラインナップ



絶賛発売中

サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

GV-21　価格4,800円(税込)　送料H

『僕は、鬼なのか…？』

〈内容〉

■コンピュータ戦完全攻略
■豪快な連続技を徹底収録
■名勝負を集めた対戦コーナー
ほか



絶賛発売中

マーヴル・スーパーヒーローズ

GV-23　価格4,800円(税込)　送料H

『究極の連続技、その眼に焼き付けろ！』

〈内容〉

■キャラクタープロフィール紹介
■コンパネCGを駆使した
スペシャル版の連続技コーナー
■スピーディかつ大迫力の対戦コーナー
ほか

3月21日発売

リアルバウト餓狼伝説　GV-24　予価4,800円(税込)　送料H

『ギース死す⁉餓狼シリーズの真骨頂だ』

〈内容〉

■コンピュータ戦完全攻略
■コンビネーション・アタックを
始めとする連続技コーナー
■快傑！　対戦コーナー
■エンディング集
ほか



©SNK 1995

3月21日発売

鉄拳2　GV-22　予価4,800円(税込)　送料H

『疾風怒涛、鉄のコンビネーション！』

〈内容〉

■コンパネCGによる、分かりやすい"10連コンボ"コーナー
■未曽有の威力の連続技コーナー
■コンピュータ戦完全攻略
■爆熱！　対戦コーナー
■エンディング集
ほか　© NAMCO LIMITED



ときめきメモリアル限定版ジグソーパズル

ときメモラーなら見逃せない！　限定生産ときめきメモリアルジグソーパズル。500ピースのほど良いサイズでいい感じ。3月中旬発売予定。また、限定生産品のため注文は一杯になり次第打ち切らせていただきます。ご了承ください。



ときメモパズル「ステキな予感」
価格2060円　送料：E
通販番号：BF006



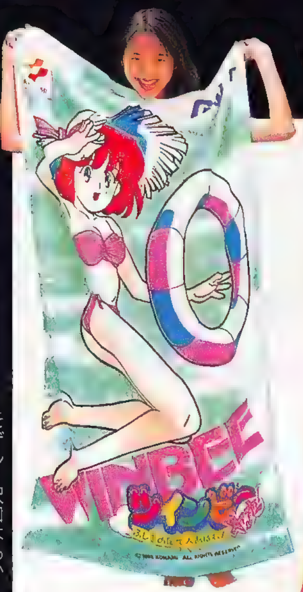
ときメモパズル「どきっ！」
価格1442円　送料：E
通販番号：BE010



ときメモパズル「大好き」
価格2060円　送料：E
通販番号：BF005



ときメモパズル「ラブソング」
価格1442円　送料：E
通販番号：BE009



モデル・沢口はるか

ウインビーBigタオル
価格3980円　送料：E
通販番号：K-24



フェリシアBigタオル
価格3980円　送料：E
通販番号：C-100

エヴァンゲリオンキャスト

コトブキヤからリリースされている、エヴァのキャストキット。葛城&綾波は1/6スケール。初号機は全高180ミリ。全身「ご可動様」を使用しての可動キットと優れもの。あ、そうそう今回紹介しているキットは完成品ではありません。プラモデルとは違うので、ちゃんと考えてから注文してね。



EVA－初号機
価格9064円　送料：E
通販番号：PB-5

葛城ミサトキャスト
価格8034円　送料：E
通販番号：PB-4

綾波レイキャスト
価格7004円　送料：E
通販番号：PB-3

マジックザギャザリング

通販番号	価格	商品名	内容物	送料	備考
WOC6100A	1391円	MTGスターターデッキ	1デッキ(カード60枚入り)	E	第4版
WOC6700	16686円	MTGブースターパック	36パックセット(1パック15枚入り)	E	第4版
WOC6651	17613円	MTGクロニクル	45パックセット(1パック12枚入り)	E	エキスパンションカード
WOC6505	15450円	MTGフォーリンエンパイア	60パックセット(1パック8枚入り)	E	エキスパンションカード
WOC6508	16686円	MTGホームランド	60パックセット(1パック8枚入り)	E	エキスパンションカード
WOC6550	3090円	MTGギフトボックス	1箱(カード120枚入り)	E	スターターデッキ2セット+おはじき
WOC6506	16686円	アイスエイジスターターデッキ	1デッキ(カード60枚入り)	E	エキスパンションカード
WOC6506A	1391円	アイスエイジブースターパック	1パック15枚入り	E	エキスパンションカード
WOC6700A	464円	MTGブースターパック	1パック15枚入り	E	エキスパンションカード
WOC6651A	391円	MTGクロニクル	1パック12枚入り	E	エキスパンションカード
WOC6505A	258円	MTGフォーリンエンパイア	1パック8枚入り	E	エキスパンションカード
WOC6508A	278円	MTGホームランド	1パック8枚入り	E	エキスパンションカード



MTG

もうすっかり定番商品となりつつあるMTG。まだやったことの無い人は、とにかく1度やってみて欲しい。どっぷりハマることは保証済み。初めての人はとりあえずギフトボックスから購入してみると吉。説明文が英語なので注意。翻訳本とかが出版されているので探してみるといいかも。バラ売りと箱売りを間違えずにね。注文数もきちんと間違えずに。最後に、取り寄せ商品なので他のグッズよりも商品のお届けに時間がかかります。ご了承ください。

読者サービス部 通信販売 お申し込み方法

●読者サービス部の通信販売は、本誌に付いている「郵便払込通知表」か、郵便局に備え付けの「郵便払込通知表」でお申し込みください。＊現金書留、銀行振込、電話でのご注文は受け付けておりません。●ご注文の際には必ず、住所、氏名、電話番号、商品名、商品番号、数量、送料、合計金額を忘れずに明記の上、お申し込みください。●表示価格は、すべて税込みです。●交換または返品について：お届けいたしました商品が、万一ご注文と異なる商品だった場合や、汚損、破損などといった不良品だった場合は、交換または返品を承ります。●返品方法について．商品をお届けの際に受領書を同封いたしておりますので、その受領書と、破損状態などお届けになった時点の状況をお書きになって、商品にそれらを必ず同梱してください。宅急便や郵便小包などを利用して、読者サービス部までご返送ください。また、ご返送時の送料は当社で負担いたしますので、「料金着払い」をご利用ください。●交換または返品のお手続きは、お客様のお手元に商品が到着してから10日以内にお願いします。●ご入金から、商品ご到着まで約10日～20日ほどかかります。

■商品の送料

A	何個でも……100円	D	3個まで……200円 4個以上……400円
B	2個まで……100円 3個以上……200円	E	何個でも……500円
		F	何個でも……800円
C	1個なら……200円 2個以上……400円	G	単品発送品……800円
		H	何個でも…無料(サービス)

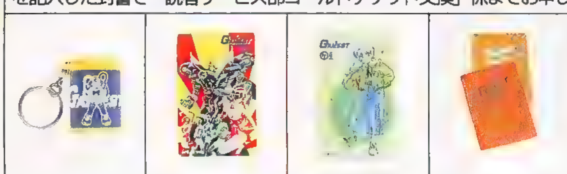
●複数の商品を注文した場合は、それぞれの商品に設定されている送料の中で、一番高い料金を送ってください。(単品発送品は個別に加算してください)

送料例：メルティテレカ1枚……100円(A)
MTGギフトボックス1箱……500円(E)
MTGクロニクル4パック……500円(E)
斬紅郎無双剣ビデオ1本……無料(H)

以上の商品を一括注文された場合の送料はEの500円＝500円。お申し込みに必要な合計の料金は、商品の金額10,520円＋送料500円＝11,020円となります。

■ゴールドチケットサービス

●通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込みください。



①コインホルダー：10点
②ゲレンジャーテレカ：20点
③吉崎観音テレカ：20点
④システム手帳：40点
⑤ゲーメストプレスTシャツ：50点

郵便振替口座番号：00150－4－98420　株式会社新声社
お問い合わせ先：株式会社　新声社　読者サービス部
〒101　東京都千代田区内神田1－11－4　藤吉ビル
お問い合わせ電話番号：03－3293－9326
受付時間：月～金曜日　AM11：00～PM5：00

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面)を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

払込取扱票

02 東京

通常払込料金
加入者負担

口座番号 （右詰めにご記入ください）

0 0 1 5 0 − 4 − 9 8 4 2 0

金額 千 百 十 万 千 百 十 円

※

料金

特殊取扱

加入者名 株式会社 新声社 GEX

通信欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
※					
			送料		円

払込人住所氏名 （郵便番号） 住所・氏名はフリガナをふってください

※

電話番号 − −

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください （郵政省）

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号 0 0 1 5 0 − 4 通常払込料金加入者負担

（右詰めにご記入ください）

9 8 4 2 0

加入者名 株式会社新声社 GEX

金額 千 百 十 万 千 百 十 円

※

払込人住所氏名 ※

料金 消費税込み 円

受付局日附印

特殊取扱

GAMEST EX

4月8日号アンケート

1．今号でおもしろかった記事は何ですか？

(　　　　　　　　) (　　　　　　　　)
(　　　　　　　　) (　　　　　　　　)

2．今号でつまらなかった記事は何ですか？

(　　　　　　　　) (　　　　　　　　)

3．今号で一番役に立った攻略記事は何ですか？　　4．今号で役に立たなかった攻略記事は何ですか？

(　　　　　　　　) (　　　　　　　　)

5．今、あなたがもっとも注目するゲーム、はやくプレイしてみたいゲームは何ですか？
プレイしてみたいゲーム名、機種名を3つまで書いて下さい。

(　　　　) (　　　　) (　　　　)
(　　　　) (　　　　) (　　　　)

6．今までに発売されたプレイステーション、サターン、3DO、PC-FX、NEO・GEO CDのゲームの中で好きなものを3つまでタイトル、機種名を書いて下さい。

(　　　　) (　　　　) (　　　　)
(　　　　) (　　　　) (　　　　)

7．ゲーメストEXの他にどんなゲーム雑誌を購入していますか？

□□□□□□□□

8．あなたが持っている新世代機はどれですか？ また、今後ほしい新世代機はどれですか？

持っている新世代機□□□　　ほしい新世代機□□□

9．ゲーメストEXはどこでお買いになりましたか？　また、どこで知りましたか？

□　どこで知りましたか？ (　　　　　　　　)

10．ゲーメストEXの表紙はどんなものがいいですか？

□　その他 (　　　　　　　　)

ゲーメストEX編集部にご意見、メッセージ等がありましたらお書き下さい。

(　　　　　　　　)

キリトリ線

読者プレゼント応募用のアンケートハガキです。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号、賞品名等を忘れずに記入して下さい。また、ご意見はEXパラダイスに掲載させて頂く場合がありますので、ペンネームも記入して下さい。

7．ゲーメストEXの他にどんなゲーム雑誌を購入していますか？　下記から選んで下さい。

1.サターンマガジン　2.サターンFAN　3.サターン通信　4.プレイステーションマガジン　5.ハイパープレイステーション　6.Theプレイステーション　7.電撃プレイステーション　8.プレイステーション通信　9.電撃PCエンジン　10.PCエンジンFAN　11.3DOマガジン　12.NEO・GEO通信　13.NEO・GEOワールド　14.NEO・GEOフリーク　15.週刊ファミコン通信　16.ゲーメスト　17.ゲーメストEXのみ　18.その他

8．あなたが持っている新世代機はどれですか？
また、今後ほしいと思う新世代機はどれですか？　下記から選んで下さい。

1.プレイステーション　2.サターン　3.3DO　4.PC-FX　5.NEO・GEO CD　6.ジャガー　7.なし　8.その他

9．ゲーメストEXはどこでお買いになりましたか？　また、どこで知りましたか？

1.書店　2.コンビニエンスストア　3.その他

10．ゲーメストEXの表紙はどんなものがいいですか？

1.C.G.　2.イラスト　3.模型　4.実写

キリトリ線

郵便はがき

ここに50円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル4F

株式会社新声社
ゲーメストEX編集部行

フリガナ お名前 ペンネーム		年齢　　　歳 性別　男・女　※
ご住所　〒□□□-□□　Tel		
※都道府県　　市区郡		

職業	1. 小学（　）年　2. 中学（　）年　3. 高校（　）年　4. 浪人 5. 大学（　）年　6. 各種専門学校　7. 会社員　8. 自営業　9. 主婦 10. フリーター　11. その他

ご希望の賞品番号		ご希望の賞品名	
※ゲーメストEXにはどんな付録を望んでいますか？　ほしいものの番号を書いて下さい。	1. ポスター　2. 攻略本小冊子　3. シール 4. コマンドスキルシート（コマンド表） 5. その他（　　　　　）		

ゲ屋瓦版

1996.03.08
EX瓦版第78号

この6日に発売された、『速攻生徒会』のCDを君はもう聴いたか？ まだな君、今すぐゲ屋に走れ!!

『速攻生徒会』CD 絶賛発売中 豪華声優メチャ全開だ!!

今月6日に、コミックゲーメストでおなじみの『速攻生徒会』のドラマCDが発売されたのはゲーメストEX読者ならはもちろん知っているよね。無敵の主人公・本多愛を中心に、みんなもどこかで聞いたことがあるような名前のキャラクターが繰り広げる破天荒なストーリーで送る学園アクションコメディ（?）。

声優陣も超豪華な顔ぶれがずらりと勢揃い!! 主人公の本多愛には折笠愛、生徒会長の榊原優子には水谷優子などもう皆さんご存じの声優さんばかり。コイツは声優ファンならずとも必聴のCD間違いナシだね！

特にゲ屋では、この『速攻生徒会』のCDをお買い上げの方にもれなくポスターなんかもプレゼントしちゃったりしてますのでまだ手に入れていないって人はゲ屋までダッシュ！ タッシュ!!

『ときメモ』フィギア勢揃い!! ファンなら買いだね!!

ゲ屋各店で大好評を頂いている、海洋堂の『ときメモ』フィギアの新製品が発売されました。

各4800円
館林 見晴
古式 ゆかり
鏡 魅羅

これでついに全キャラが出揃いました。並べてみると実に壮観!! これは是非とも手に入れてほしい商品だと思います。また、新商品の3キャラは初回生産分のみプレミアムピンバッチ付きですので、売り切れてしまわないうちに入手しておくのがいいと思われます。

他にもいま巷で大人気の『エヴァンゲリオン』のフィギアも続々と登場してきています。特に人気の高いものは、1／6スケールのレイ&アスカの完成品（ツクダホビー）やエヴァンゲリオン初号機（フル可動・コトブキヤ）など他にも多数入荷しておりますので、一度ゲ屋に来てみて下さい!! きっと皆さんの眼鏡にかなう商品があると思います。

MTGの日本語版がついに登場！

4月10日、ついにMTGの日本語版がホビージャパンより発売されることが決定いたしました。しかも初回版はリミテッドエディションで限定生産となりますので、今までの英語版でプレイしていた人もこれから始めてみようかなって人も是非ゲ屋に来てみてね。

ゲ屋はもちろん大量入荷、しかもちょっと安くできるかもしれないので、みんな期待して下さい。あと、このMTG日本語版をゲ屋では予約を受け付けています。予約は店頭でのみ受け付けで、お1人様スターター1箱、ブースター1箱までとさせていただきます。予約の際に予約金を頂きますのでよろしくお願い致します。

さあ、君もMTGユーザーとなりゲ屋で燃えてみよう!!

新作ソフト クローズアップ

セガサターン

8日 麻雀ハイパーリアクションR ¥6800
アーケードで好評だった麻雀ゲーム。オリジナルムービーも入ってます。

15日 GUNGRIFFON ¥5800
メチャきれいなグラフィックの3Dシューティング／ とにかくキレイ!! で、できもGOOD!!

22日 ウイニングポスト2 ¥9800
馬を育てる楽しみ、馬が好きならやってみる価値アリ！

28日 K・O・F'95 ¥7800
ネオジオで大人気の対戦アクションがサターンで登場。ネオジオがない君もこれで安心だね！

プレイステーション

8日 セーラームーンSS ¥5800
今なお人気のセーラームーンがプレステで対戦格闘となって登場だ！

22日 メルティーランサー ¥5800
6人の美少女を立派な警察官に育てるシミュレーションゲーム!! ゲ屋のメルティとは何の関係もありません!! 念のため…。

29日 鉄拳2 ¥5800
ついに登場3Dポリゴン核ゲーの決定版!! 今すぐ予約してくれ!!

29日 グラディウスDXパック ¥5800
名作シューティングゲームが2本入ってこの値段ですよ。さあ、君も昔を思い出してレッツプレイ!!

ゲ屋イベントスケジュール

3月9日（土） VF2道場大会（東京・大阪）
門下生のみ参加可能ですので、まだ入門していない人は今すぐ／
スパII X大会（名古屋）
ZERO2の発売も間近にせまってきたことだし、ここはひとつ原点に戻ってみようってことで大会だ。

10日（日） リクエストゲーム大会（全店）
お客さんのアンケートで大会が決まる。何の大会になるかは神のみぞ知るのだ。

16日（土） ときメモぱずるだま大会（大阪・名古屋）
弱いんだけど俺はこの娘が好きなんじゃ――って気合いの入った人の参加待ってます。
リクエストゲーム大会（東京）
好きなゲーム、得意なゲームをどんどんリクエストしてくれ／

17日（日） ソウルエッジ大会（全店）
ナムコ期待のポリゴン格ゲー ゲ屋大会初見参!!

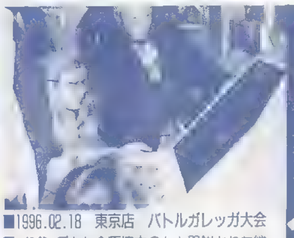
20日（水）（予定） ストZERO2大会（全店）
カプコン入魂の新作、ストリートファイターZERO2がついに発売!! いち早くゲ屋で大会を行うのでみんな腕を磨いておいてくれ!!

今回の注目イベント

やはり20日のストZERO2大会でしょう。みんなが待っていた新作だけに期待も大きいのでがんばっていい大会にしようね。



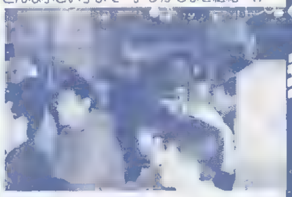
イベント速報



■1996.02.18 東京店 バトルガレッガ大会
ライジングさん全面協力のもと開催された縦シューのハイスコア大会。なんと当日は大雪にインド大地震という天変地異にもかかわらず、凄腕のシューターが集結！ 感激だ！

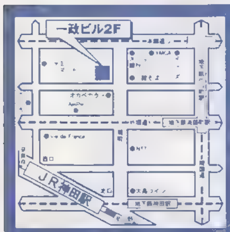


■1996.02.11 大阪店 ときメモぱずる玉大会
着実に世界をときめかせているゲーム『ときメモ』。ぱずる玉ももちろん、多くのパズラーと称す男たちをときめかせている。あっ！ こんな小さい子まで…。しかもなぜ紺絣…!?



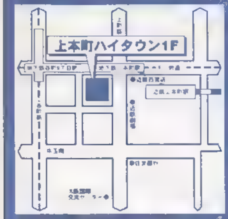
■1996.02.17 名古屋店 V・ハンター大会
人気のあるゲームは県境をこえる（アタリ前じゃ）！ 家庭用発売まで秒読みとなった今（当時）ファンの心は寝ても覚めてもハンターなのね。モニターに、美技に釘づけ！

●東京店 3月の定休日11日



〒101 [redacted]

●大阪店 3月の定休日11日



〒543 [redacted]

●名古屋店 3月の定休日11日



〒460 [redacted]

EXパラダイス

パラダイスでハードに関する論争がファイヤーしている今、超大手メーカー「スクウェア」のPS参入の話もあったりしてみんなの脳ミソはもうフォボスのコンフュージョナー食らい状態なハズ♡　ゲーム業界はもう群雄割拠の戦国時代。でもやっぱり平和がいいの。求む救世主／　おねがい。



プロペラ家族

イラスト：武藤真幸



黒猫娘

今月のつわもの EX

白熱する論争の中で

●最近よく新世代機のユーザー間での、他機種に対する非難の声が聞かれます。「あの機種は環境に恵まれている」だの「あの機種は市場を広げることにしか目がない」だの、数えあげればきりがありません。このような意見は主に僕たち中高生の間で多く聞かれるようです。まぁ中高生の小遣いではハードを一台買って、そのソフトを2～3タイトル手に入れるだけで精一杯なので、他機種の存在をついめざとく感じてしまうのは仕方がないでしょう。

しかし、いくら他機種に良いソフトが出たからといって、非難するのは間違ってはいないでしょうか？　市場を広げようとするのもメーカーがユーザーにより良いゲーム環境を提供しようとしているからではないでしょうか？

たしかに先だってのSNKさんのサターン&プレイステーション参入というような納得しかねる行為もあります。だからといってサターン&プレイステーションへの参入を望んだユーザーたちが悪いわけではないでしょう。

ただ僕が言いたいことは、いくらユーザー同士が争っても互いに傷つくだけで、不満があるのなら自機種ないし他機種のメーカーさんへ申し出ない限り、なんの解決にもならないということです。無駄な行為でユーザー間に隔たりを作らないでほしいのです。

今、日本中、いや世界中にあふれているゲーム機種と、それにともない増加するゲーム人口。これからも発展していくであろうこのメディアを愛している僕たちが、同じゲーマーたちが、いがみ合って、非難しあって自らこのメディアの発展を妨げているのではないでしょうか。

もう、一方的で、他を受けつけない盲目的な意見は十分です。これからは、中傷しあうことではなく、このメディア全体がいつまでも「自分たちが望む姿」であるためにできることについて前向きになっていきましょう。

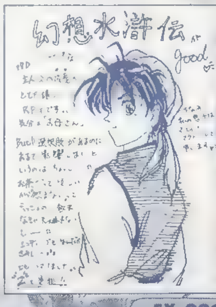
（長崎県・深夢／会員番号293(当)）

㋐目まぐるしく変わっていくゲーム業界には、ホント驚かされてばかりだよね。各機種へ移植されていくソフトに対し、不平不満の声を漏らしたくなる気持ちも分かる。実際、編集部にもそういった読者のみんなからの声が多く届くんだ。でもね、深夢くんの言うように、この「市場を広げる」という行為によって、長～い目で見れば、ユーザーにとって良い環境ができるんじゃないかな。もしも、全機種同時発売なんてソフトが出てきたら、全ユーザーが楽しみつつも、厳しく評価できたりして、自然と良いソフトだけが生き残っていく状況ができるんじゃないのかな…なんて思ったりして。みんな、少ないお小遣いでソフトを買っているわけだから、やっぱり、面白くて手放したくなくなるようなモノだけを買いたいじゃんね～。

(猫)ハードの数が多くなるとこういった問題も当然出てくるワケだけど、今の新世代機は機種によってポリゴン機能が優れていたり、スプライト機能が優れていたりと一長一短なんだよね。同時期に発売したくても機能の違いがネックになって…、きっと開発している方々もジレンマに悩まされているのでしょう。



▲（大阪府・柏田秀紀／会員番号135(当)）(猫)レイレイはもうすぐキミの部屋に行くアルよ／



▶（神奈川県・米山久美子／会員番号307）(猫)最近のRPGの中でもかなり秀作だと思う。

好きなんじゃい!!

DOKI DOKI

ねぇ、このゲーム面白いと思わない? え? 知らない? じゃこのキャラ格好イイと思わない? え? どこが? バカバカバカ!! わかってないなぁもう。このコーナー読んで、もうちょっと勉強してよっ、ぷんぷん。

漆黒の宇宙に拡がる物語

●PS版『ポリスノーツ』。最っつっつ高でした。発売前は、パソコン版や3DO版の反響がほとんど聞かれず「本当に面白いのか?」と疑問に思ったりしていたものですが、その不安はオープニングで吹っ飛んでしまいました。それは音楽。一年前に買ったサントラCDと全く同じだったのです。

私のプレイは始まりました(なんか変な日本語だな)よくしゃべり、よく動く。序盤から盛り上がりまくるストーリー展開、中盤の爆弾解体の緊張感、後半の連続シューティング、そしてエンディング…。

私はつい最近まで『スナッチャー』以上の感動を私に与えてくれるゲームはもう無いのではないかと考えていました。しかし、そのゲームは現れました。いやぁもう、小島監督は最高ですよ。

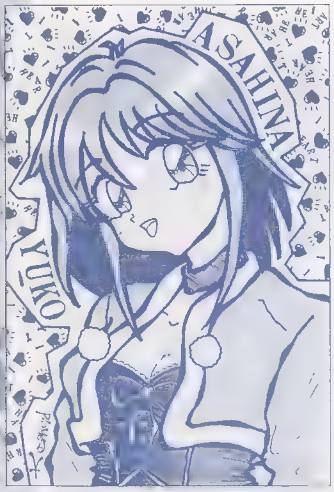
クリアした後、しばらくボーっとしていましたが、約40秒後再びゲームのラストをロードしてプレイ。それが4度続き、4枚目のメモリーカード(コナミ専用としては3枚目)を購入。メモリーカード用シールを張り2回目をプレイ。ついさっきクリアしたところです。

プレイしていたこの5日間は『ポリスノーツ』三昧でした。『ストZERO』の隠しキャラの使用方法が分かっても本体にはいつも『ポリスノーツ』のCDを入れていました。本当にこんな、CDでしかできないようなゲームが増えてくれればなぁ、と考えてしまいます。つぎは『プライベートコレクション ポリスノーツ』と『スナッチャー』早く発売日になってほしいのですが、その時期はテストの真っ最中。もちろん発売日前日に買いに行きますが。

(宮崎県・KM☆GM/会員番号90)

㋫すまん。まだ『ポリスノーツ』の素晴らしさを体験してないの。でも、私の大好きな『スナッチャー』ファンのキミのお勧めなら近日中には…。

(猫)実はアタシも『ポリスノーツ』フリークなの。PS版ってゴダードの動きがリアルでたまんないの。大好き。射撃もパッドでクリアしたのさ♡



▲(大阪府・カトノイド/会員番号121)㋫ちょっとは大人びて…みえる?

私も…好きなの

●7月号のひゃくめ雪龍さん、3月9日号のY・アンダーソンさんへ。私も如月影二さまを愛しております。彼の顔も声も…すべてが好き。彼の顔を見ているだけで幸せを感じてしまうほど…。最近では影二さまの素敵な足で踏まれてみたい…などと思うようになった(ちょっとあぶないかも)。それくらいホレております。それに彼のためなら死ねる…だから、影二さまの特集をぜひともお願いします♡

P.S.ひゃくめ雪龍さん、Y.アンダーソンさん、影二さまの良さがわかってくださる方がいてうれしいです。がんばろーね!!

(北海道・忍者マスター風丸/会員番号295)

(猫)仕方ない、やるか。「如月影二」の小部屋。ハガキが集まったらね。

◆攻略番長である。今度は如月影二だけでなく、大門ごろりんファンも集え!!

吹雪の中の悪夢…秀逸AVG!!

●僕の好きなゲーム、それは、『かまいたちの夜』です。SFCで恐縮なのだけど…。なぜかってそれは、僕はスキーが大好きで、毎年のように車の上に板を乗っけて苗場やら湯沢やら蔵王やらあっちこっちのスキー場に行きまくっていました。もちろん今年も。今度はインストラクターのライセンスも取ってみよっかなーなんて思ってたりもして。

とにかく、そんな冬のゲレンデやペンションの雰囲気が好きで、しかも一昨年、僕に彼女ができて「今年の僕にはこわいものはなにもない」BY槙原敬之ってなカンジで『かまいたち』主人公はまさにぼくのようではないですか。あ、またそれた。基本的にアドベンチャー系のゲームは手当たり次第やってるほうだから『弟切草』もプレイしたんだけど、なんかこう、ネタがベタってるカンジで、シナリオの分岐の仕方もちょっとした選択肢の選び方ですぐ前に見たストーリーにはいっちゃって、ちょっとかったるかったかな。シナリオをピンクにするのにもう一苦労。

『かまいたち』はその辺よくできていた。シナリオのシチュエーションも多彩で、車で迷う話なんて、一度見たシナリオを違う視点で「もし、こうだったら」っていう、プレイヤーの見たいと思うところをうまく突いているな、と感心しました。ホント。ほかのシナリオも、まったく同じ場所で同じ登場人物なのにまるで違うストーリーになっている。いきなりスケールのでかい話になってたりするし、〝世にも奇妙な物語〟っぽい話もあったりするし。変にホラーしてないのが逆にリアリティがあって怖いし…。これはもう、アドベンチャーゲームのなかでは逸品! 激オススメさ。

新世代機もあれだけのスペックがあるんだからさ、やろうと思えば、ものすごいAVG、作れると思うんだけどね。PSで何か出るんだよね、指輪がどーのって、なんだっけ、



▲(東京都・早坂登樹/会員番号116)㋫キ、キン肉マンだ…。(一億:リングが火山に!)



▶(岡山県・八神庵ダーソン/会員番号232)(猫)お、ちょうどいいとこに如月氏が。

まぁいいや。『かまいたち』もピンクのシナリオがあったけど、これは簡単にできた。

だがしかしっ〝金色シナリオ〟がある! って聞いたのは中古屋でソフトを売ったあとだった。あぁ…僕はなんてバカなんだ。本日の教訓、「後悔先にたたず」。それじゃ。

(東京都・雪山でスノボー!/会員番号275)

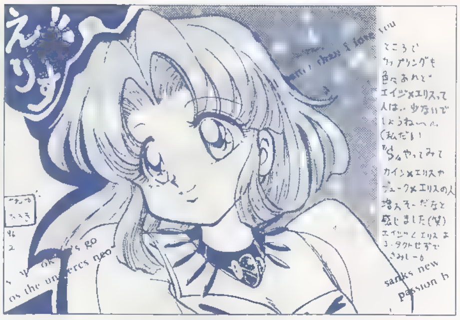
(猫)スキーか…今年は行けそうにナイ(泣)。あーん誰か可哀想な猫をゲレンデに連れてっておくれよう。『かまいたちの夜』の撮影に使われたペンションに泊まってみたいの。

◆攻略番長である。最近、編集スタッフのサカガーは舞台となったペンション〝シュプール〟に本当に行ってきたという話。すんげぇ羨ましいんですケド。今度、写真でも掲載しちゃおっかしらん?

VOICE

古本屋で思わぬ収穫

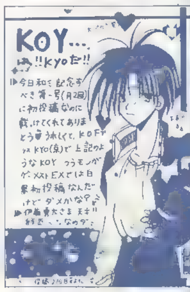
●つい先日のこと、古本屋があったので入ってみた。中古CDのコーナーを見ると、テクモゲームミュージックなるものが置いてあるではないか。価格を見た。何と、500円じゃないか！　内容を見ると『マイティ・ボンジャック』、『ソロモンの鍵』、『スターフォース』…。もうそのタイトルだけで感動しまくりました。
　他に何かないかと見ると、『エスパードリーム』のメモリアルベストなるものも500円で売っているではないか。この2枚をゲットして聴くと、あらためて当時のゲームは良かった、なんてことを思ってしまいました。
（東京都・三浦栄一／会員番号298）
◆攻略番長である。『エスパードリーム』をはじめ、コナミの曲はたまんないのが多いよね。なかでもファミコンディスク時代は『バイオミラクルぼくってウパ！』や『謎の壁ブロックくずし』といったポップ路線と、『エキサイティングサッカー』のロック路線、そして『エキサイティングビリヤード』のジャズ路線など、どれもこれも最高の曲ばかりだったのだ。PSG+FM音源（1OP）でも、あれだけできるんだもんなぁ。



▶（鹿児島県・城弥広己／会員番号1-36）(猫)まだまだ夢見る年頃。だもん！

あの声の主を知りたい！

●こんなコーナーを作ってほしいんですが。…それは〝格闘ゲームの声優さんを紹介〟するコーナーです（べつに格闘だけってワケじゃないけど）。
　なぜ格闘ゲームか、と言いますと、他のジャンルのゲームでは説明書とかデモ、オープニング、スタッフロールなどで声優がわかる（場合が多い）んですが、格闘ゲームだと声優をウリにしている場合もモノによってはそれが隠されてしまう、というか公開されないことが多い（まぁどこかで公開されているのかもしれないが）。一体どうすれば知ることができるのだろう。
　私が知っているのは『VF2』のアキラとラウとパイ。これくらいだ。キャラの声を聞いて「多分この人がやってるんじゃないか？」ってのは、けっこうある（確実性に欠けるけど）。『ヴァンパイア ハンター』のデミトリと、「RB餓狼伝説」のジョーはたぶん桧山修之さん。ジン兄弟の青い方（兄だっけ？）は山口勝平さん。書いてみたらけっこうどころか少ししかない。しかも、これらのキャラは私が使っているキャラではないのである。私が一番知りたいのは自分の使っているキャラの声優だ！　まぁ、それ以外のキャラも分かるといいんですけど、最低限自分の使っているキャラの声優くらいは知っておきたいんです。というわけで、〝声優のコーナー〟をお願いします。
　ところで『VF2』のジャッキー、サラ、ウルフ、ジェフリー、リオンたちは英語をしゃべってるけど、声優さんは外国の人なのかな？　アメリカ人？　それに、どーやって選んだのでしょう？　セガに外人さんでもいるんでしょーか。もうひとつ。『スパⅡX』のリュウの声は誰がやっているんですか？　カッコよすぎ。
（千葉県・シロウトジャッキー／会員番号296）
◆攻略番長である。格ゲーの声優といえば『ターボ』までの『ストⅡ』の春麗の声って、男の人の声を早回しで再生してたんだよね(涙)。しかもカプコン社員さん。さらに誰の声かも不明だとかで。
(猫)ラウの声が千葉繁さんと分かった時はもう大感激。似合い過ぎ！　ちなみにフェリシアは「ちびうさ」ちゃん(笑)。けっこう有名な人がいっぱい。メーカーの人がしゃべってたりすることもあるのだよね。



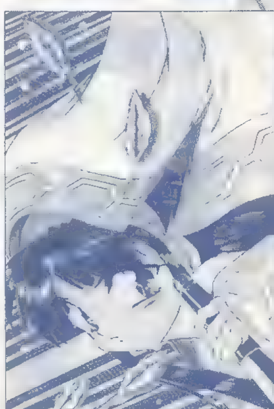
▶（秋田県・七瀬諒／会員番号1-96）(猫)スランプは繰り返すほど上手くなる、根性！

怪しいゲーム機バッタもんか!?

●この前、新しいゲーム機を購入したので報告しますね。〝TV BOY〟なるもので、「1977～84年の懐かしい名テレビゲームを内蔵した永久保存版ゲーム機」っていうコピーなんですけど、126種類（隠しゲーム1種が入ってると説明書にあるので127種ですね）のゲームが入ってて、リモートコントロールハンディーゲームマシンって書いてあるんです。会社でお茶しながら広告紙を見てたんです。そしたらチラシに出てて、「あやしい、ぜーったいあやしすぎる」と思い注文して…。この前やっと届いたんですけど、実物見たらもーっとあやしいんです。説明書らしき本に大きく「電視遊戯虎ノ巻」と。しかも接続方法がアンテナで。ええっ赤白黄色じゃないのかー？　って、もう、ただただあやしい。本体にアンテナがついてて室内アンテナ。受信アンテナつきTVだったら本体のを伸ばすだけ。VHFケーブル式だったら付属のと差し替える（本体と直接に接続）。これで1万円。
　私はさらに専用スティックも買いましたけどね（5千円くらい）。スティックの箱なんて日本語書いてありませんよ。ちなみに説明書は攻略本と書いてあり、裏表紙には定価1200円と。ゲームのラインナップは、例えば『パックマン』の原形であろうものが『くいしんぼ』、『インベーダー』が『宇宙人との戦い』、ドンキーコング』が『ゴリラゲーム』、『ミサイルコマンド』が『パトリオットコマンド』等々。で、いよいよプレイ。「…うわぁ…」（にやり）。
　私は初期のTVゲームってあまり知らないけど、知ってる人はずーっとげらげら笑いっぱなしで遊んでましたよ。知らなくてもかなり楽しいのに、知ってたらもっと楽しいんでしょうね。羨ましい限りです。私、今になってFC始めてるんですけど（New FC）、画面は粗いけど、面白いですよね。SFCからゲーム始めて、MD、New FC、PS、SS、ときてるから、きれいな画面見慣れちゃってるけど、TV BOYはNew FC以上に（比べものにならないほど）粗いです。でも、非常にシンプルな分だけ確実に面白いです。で、このTV BOYなるもの販売区域はどうなんでしょう？　日本全国で売ってるものなのでしょうか？　気になります、とても。編集部の皆様はそそられましたか？　ふふふ。もし売ってなくって、そそられたなら遊びにいらしてくださいな。自慢のゲームと共に待っております。



▲（富山県・中川こいちろ／会員番号266）(猫)フフッ…さっそく来おったわ。よいよい。


▲（千葉県・森興治／会員番号196）(ア)切っ先はきらめく雪のように。



▲(東京都・健十郎／会員番号172) ㋐またクチから輪っかを吐きまくるのだね。

(岩手県・照井幸枝／会員番号231)

◆攻略番長である。〝TV-BOY〟は昨年にゲーメスト本誌でもプレゼントしていたことがあり、編集部にもメーカーさんから1台もらっていたのだ。俺も遊んでみたのだが、まぁ懐かしいゲームが次から次へと、本当に百本も入ってるんだもの。ただ、テレビへの接続方法がワイヤレスだったのがいいのか悪いのか、画質がイマイチだったのがちょっとね。でも、別売りのジョイスティックまで購入したなんて、相当気に入っているとみた。飾りのないゲームをプレイして、ゲームの〝面白さ〟を再発見してみるのも面白いかもね。

俺の相棒そいつはMac

●俺のMacには『VF2』、『ストZERO』のヒーローたちが住んでいる。

起動するとパイの笑い声が。15分単位でラウ、カゲ、アキラ、リュウの声が聞こえてくる。〝ごみ箱〟に物を捨てると豪鬼の「滅殺」という声が聞こえ、ディスクを入れるとケンの声が、取り出す時は「悪く思うな」という声が聞こえてくる。しかし、なんといっても圧巻なのはMacをOFFにするときだ。カゲが「さらばじゃ」と言ってくる。相棒をお持ちで、しかもゲーマーの方々におすすめ。あんまりアダルトなのはやめといた方がいいと思うけど。以上。

(山口県・T.KOJO／会員番号297)

(猫)クススッ。同じようなコトしてるねえ。編集部のアタシとプーちゃまの使うパソコンはジェフリー仕様になってるの。起動すると叫ぶ。間違えるとスプラッシュ。たまにパワーボム。うにゃん♡素晴らしいでしょ。迷惑? ゴメン。

◆攻略番長である。俺の自宅にあるX68Kは、立ち上げ時にフェリシアの〝みんなアリガト!〟などなど、フェリシアと春麗の声のみで動作するのだ。ちょっぴり大門やウルフの声も入れてみたい今日この頃。素晴らしいでしょ。



▲(秋田県・八神刹那／会員番号294) (猫)陰陽五行のチカラ。みせてあげるよ。

あぁ〜ッ!!『FFⅦ』が!?

●2月9日朝、何気なくTVを見ていたら、な、な、何と、PS版『ファイナルファンタジーⅦ(FFⅦ)』のCMが流れた。つまり、スクウェアがPSに参入したのだ! このCMに俺はメチャクチャスッゲーそりゃもう腰を抜かすほど驚いてしまったのさ。このハガキ書いてる時点(2/12)でも、いまだに信じられない気分だ。でも、やはりスッゴク嬉しい。俺を含めたPSユーザーのほとんどは狂喜乱舞していることだろう。何せ『FFⅦ』だぞ!! FFⅦ!! てっきりニンテンドー64で出すものだと思ってたんで、このスクウェアのPS参入&『FFⅦ』のPSソフト化は涙がボロボロ出るほど嬉しいのだ(PSユーザーなら当たり前か)。

CMを見る限り、フルポリゴンのフィールド画面やキャラクター、戦闘画面はスゴイ!! スバラシイ! マーベラスだ!! 早く遊びたいゾ!! RPGファン、いや、ゲームファンなら期待しない方がおかしいぞ。これでPSにもやっとメガヒット級の超ビッグタイトルが登場したって感じだ。最近のPSはアーケードもの連発のサターンに押され気味で、悔しい思いをしてきたが、年末に出る『FFⅦ』は『VF2』以上の超大作だ。それがPSでプレイできるなんてなァ〜。やっぱりPS持っててよかったー(再び涙)!!

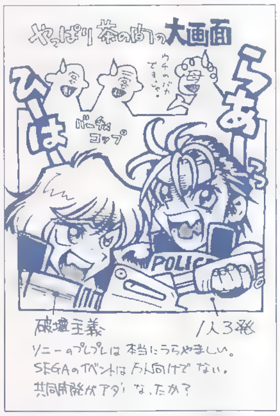
『FFⅦ』に超期待してるんで、是非とも史上最高のRPGを作っていただきたい!! 頼むぜ!! スクウェア!!

(愛知県・ソニーマニア／会員番号300)

(猫)こりゃまた超強力なソフトメーカーが参入したもんだ。今まで新世代機の中で〝これだ!〟っていうRPGは比較的少なかったから、これからどんなゲームを生み出してくれるのかすっごく楽しみ。

◆攻略番長である。今、『ガンハザード』にハマっているくらいのスクウェアファンの俺としては、EX誌上でスクウェアのゲームを掲載できるだけでけっこう幸せ。





▲(山形県・笑面龍／会員番号101) (猫)猫は「VC」、プロ級だぜ。へへっスナイパー♡

投稿、してみませんか

●ふとした思いつきからEXへの投稿をはじめて、いままで何度か採用していただいたのですが、こうして全国の皆様とお話できるって、とても楽しいことですね。それに「誌面は読者とライターが一体となって作るもの」ということが理屈抜きで実感できて、EXが数倍面白く読めるんです。

未経験の方、どんな些細なことでもいいから、一筆書いてみませんか? 筆無精でも、臆する必要なし。私なんて、年賀状さえろくに書かないほどです。心掛けとしては、文章からなるべくぜい肉を省いて簡潔にすること、ボツになっても気にせず再チャレンジすることかな?

ボツ投稿は、決して無駄ではありません。肥料のように、見えないところでEXを育てているのです。「ボツになったら恥ずかしい」と考えたら、負けです。(福岡県・天野荘二郎／会員番号125)

(猫)いや全くそのとおり。たとえ載らなくても全部読んでるから。ホントは載せたかったけど時期をはずしちゃったのとか、没にするのってけっこうツラいものがあるんです。

㋐そうそう。あれこれ迷わず、とりあえずペンを持つべし! ゲームネタから危ない人の話、もちイラストでも可だよ〜ん。懐かしいアイテムの写真なんかは、編集部で大ウケです。コスプレ写真(特に女子の)は番長のお楽しみだ(事実)。

俺達(ユーザー)は神様だ！



「お客さまは神様だ。」ゲームだって僕ら（ユーザー）が買わなきゃ意味がない。それじゃ僕らの望みを聞かなくちゃ。僕らが心底望んでいるのは…。さあ、ゲーム業界への願いを語り明かそうぜ！

EX2月号にて〝SNKのクロスライセンス〟の話題でつわものとして掲載された愛知県の金沢親志さんが、反響のお便りに対してアンサー投稿をしてくれました。

●まず最初にお礼を言わせてください。3月9日号の打越あゆみさん、司隆さん、攻略番長ことMW岩井さん、あとその他私の意見を読み真剣に考えてくださった皆さん、本当にありがとうございます。怒りにまかせて書いた文がまさか採用されるとは思わず、かなり恥ずかしい文で申し訳ありません。

さて、前置きはこの辺にして、みなさんの意見を読ませていただき、自分が感じたことを記させていただきます。まず、あゆみさんの意見なのですが、なんだか論点からずれているような感じがして、自分に対する意見のように感じずに、ひとつの話として受け止めてしまいました（あゆみさんごめんなさい）。次に司隆さんの意見なのですが、まぁ正論でしょう。しかし、司隆さんはなぜ自分が「裏切り」という表現を使ったかを理解されていないのではないでしょうか、

なぜ自分が「裏切り」という表現を使用したかそれは前回にも書きましたが、SNKさんが「自社のゲームは他機種には移植しない」というようなことをNEOGEO－CDが発売されるすこし前くらいに発表していた為であります。もしこれを「裏切り」と表現してはいけないというのならどう表現すればよいのでしょうか。自分にはわかりません。よって、あなたの「アーケードを出している限り裏切りにはならない」という意見は自分には理解出来ません。

最後に攻略番長殿の意見なのですが、自分が思っているのは発売時期とかの事ではなくて、発売されてからの話で、自分が心配しているのは本家のNEO－GEOのものよりデキのよいものになってしまうのではないかということです。今はCDZが発売され倍速になったNEO－GEO CDですが、たいていのユーザーは標準速であると思う。当然SS、PSは倍速かつ32ビット、しかもSS版にはカートリッジを使用するとのこと、これを見るとSS版などの方が上に見えてしまうではありませんか。それに「PS版やSS版で練習を始めた人より（以下略）」というのもそういう人たちだってアーケード版をプレイして、兄弟誌であるゲーメストの攻略を読んでいたりするので、実際にはあまり変わらないのではないでしょうか、それを考えると微笑ましい気持ちでなんてねぇ…いられるかなぁ。あまり自信はありません。

またお見苦しい文でしたが、受験生が勉強の休みに書いたものなので、許してやってください。

（愛知県・金沢親志／会員番号214）

◆攻略番長である。確かにSNKは以前に〝ネオジオのゲームは他ハードに移植しない〟と宣言したものの、舌の根も乾かぬうちのPS&SS参入。だがこの参入の背景には、ネオジオだけでは経営が難しくなったという事情が隠されているのだ。できればSNKもネオジオだけで商売していたかったハズ。SNKの気持ちも分かってやってくれ。

㋐キミは、ネオジオに対して、すごく思い入れがあるから、怒ってるんだよね。でも、今までキミが楽しんできたネオジオのゲームが、他機種のユーザーにどんな評価を受けるかは、気にならないのかな？

●NEOGEOゲームがサターンやプレステに移植されて嘆いている人は多い…。たしかにその気持ちはよ～くわかる。…が、それよりも!! PC－FXにもNEO－GEOゲームが移植されない方がもっと悲しい…いや！ それだけじゃない!! 巷の人気ゲーム（『ときメモ』『ストZERO』『ヴァンパイア』など）は、サターンやプレステには移植されても…PC－FXは…なんで!? なんでだよぉーっ!! どうして人気メーカーはPC－FXを無視するんだよぉ…。PC－FXだって他の新世代ハードに並ぶハードでしょ!? 市場が狭いからか!? それともポリゴンが難しいからか!? …たとえそうだとしても…ぉぉおおっ!! このままでは終わらんぞぉーっ（いおりん調）!! PC－FXユーザーがいる限り、PC－FXは永遠に不滅だー!!

（ちなみにわたしはPC－FXとNEO－GEO CD以外の新世代ハードは買っていません）。

（岐阜県・ラジカルカンパニー／会員番号171）

(猫)ぬ！ FXには『天外魔境III』というめちゃビッグなタイトルがあるではにゃいか。

◆攻略番長である。俺は喋る『ドラゴンナイトIV』や『同級生2』のために、かなり欲しかったりもするのだ。



▲（福島県・松田安子／会員番号201）
㋐超能力より若さが武器！

書き逃げバンザイ!!

●新世代機！ なんでもっとRPGをバンバン！ 出さんのだぁ!! なぜ『ストII』だの『VF』だの『闘神伝』だのと「ドスバキ」物のアクションなのだぁー!! 絵がキレイなのだから、音も良いのだから、それで気色悪いほどリアルでなくてもいいので、もっとストーリーでSFCに負けないくらいすごいRPGを、作って下さい!! お願いしますー!!

（秋田県・RPG命かげろう／会員番号299）

(猫)もうすぐだ、もうしばらく待てばアレが出るよ…アレって、そりゃもうアレさ（?）。

●『サムライ斬紅郎無双剣』で、〝怒戦隊ウッキョマン〟を結成。資格は①右京②剣聖③（対戦中）1回は咳こむ。ただいま団員募集中。（2割ウソ）

（埼玉県・加藤英俊／会員番号292）

㋐ボクもよく咳こむんですが、入隊しなきゃ、ダメですか？

●ライターって仕事は、食べていけるのですか？ なんかウワサじゃ原稿1枚50円とか…。あと若い人が多そうですが、年取ってった人は同じ職してるんですか？ ライターの数は多そうだし、雑誌の数も限られてるし…。あと、大卒で入ってくる人とかもいるんですかね…？

（千葉県・ピーコ／会員番号290）

◆攻略番長である。ライターが食べていくには、寿命を削るまで仕事をすればOKだ。

●もうすぐ誕生日なので、プレゼントにセガサターンくださいませ。春麗命なので家でも『ストZERO』できる事を夢見る毎日。攻略番長と「握手」したい気分です。

（宮城県・ミクイプライア／会員番号291）

◆攻略番長である。春麗ィー／ 春麗い～／ あぁ～!!

●PC－FXのデザインって、戦隊ヒーロー物に出てくる合体ロボの下半身メカに似てますよね。

（茨城県・青春遺族／会員番号289）

㋐えっ、下半身!? ポー!!

●サターンとプレステを戦わせてください。

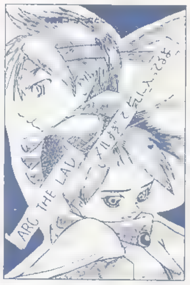
（滋賀県・青木顕太郎／会員番号288）

(猫)むちゃくちゃ言うなオイ。

●ぼくは格闘ゲームをするとき、必殺技ばっかり使うので、友人の間で「必殺仕事人」とよばれています。もちろん、ドヘタです。

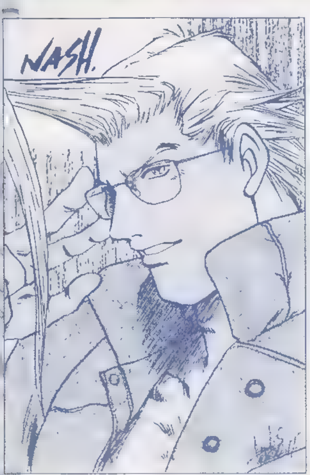
（愛知県・江川淳一／会員番号265）

㋐ボクは世田谷の暴れ馬さ。

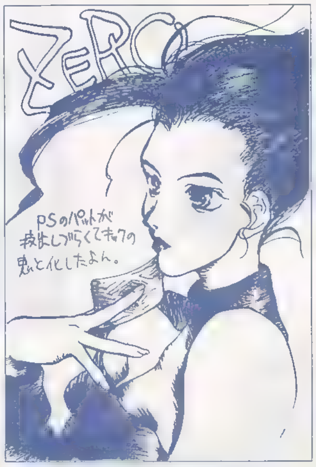


▲（大阪府・MAGNA／会員番号305）㋐〝II〟の方は期待できると思うんだけど…。

美麗的描画集



▲(埼玉県・しぶポン／会員番号301)
(猫)わーいっ待ってたんだョ
渋染くん（←あ）/



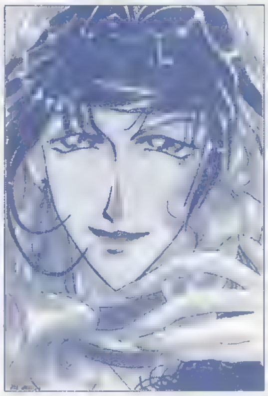
▲(岩手県・伊藤勇太／会員番号238)
(猫)や、ローズはキックで十分いける。



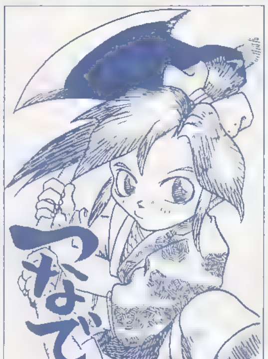
▲(東京都・青柳タケヲ／会員番号249)
㋐オシドリ夫婦、今日も斬る。



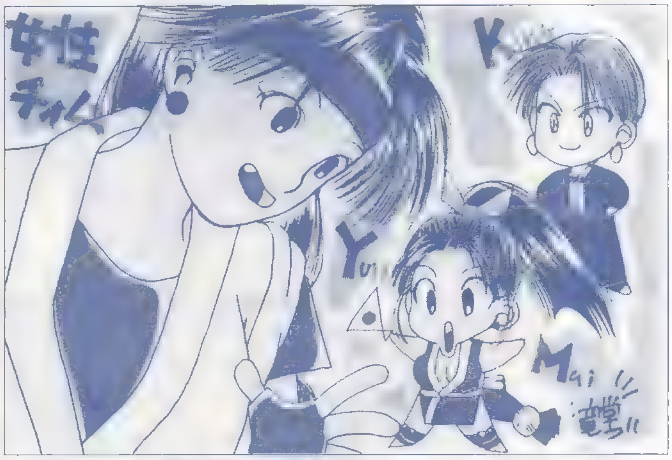
▲(秋田県・きいとんよしたか／会員番号60)
㋐PS版「ドラバス」/ いい感じのタッチ。



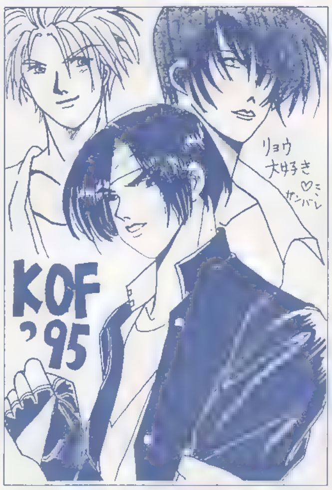
▲(宮城県・さくらん／会員番号192) ㋐「アンジェ」だ。メタル兄ちゃんに見えんことも…。



▲(大阪府・MAGNA／会員番号305)
(猫)壁に人型の穴開ける必殺技が欲しかったね。



▲(神奈川県・竜堂奈美／会員番号304) (猫)ぽよ( )よサウルスみたい。ぷりちぃ。



▲(神奈川県・山口マリコ／会員番号303)
㋐操作系の似てるチームだぁね。



▲(新潟県・渡良ののあ／会員番号302)
(猫)闘いの果てに立ちはだかる白い、影。

お便り募集

EXパラダイスではキミの気合いの入った投稿をまってるよ。最近の出来事やゲームへの熱い叫びなどはもちろん、イラストや写真なども大募集/　締め切りは毎号発売日の10日後くらいまで。掲載させて頂いた方にはなんと会員証を発行。またイカした作品にはテレカをプレゼントだ! 住所氏名を忘れずに、今すぐペンを取るべし//

〒101
千代田区内神田1—11—4
㈱新声社
ゲーメストEX
「EXパラダイス」係

募集内容

☆嗚呼/　我が青春の…
☆幻のお宝博物館（写真付）
☆街の暴れん坊さん
☆好きなんじゃい//
☆オイラが斬る
（キミがライターになりきってゲームのレビューを書いてみないか? ただし新世代機のゲームに限らせてもらうよ。キミなりのゲーム評を熱く語ってちょ。）
☆俺達(ユーザー)は神様だ//
（新世代ハードやゲーム、ゲームメーカーについてユーザーの立場からとことん討論しよう/）
☆美麗的描画集（イラスト）
☆華麗なる人々
※上記以外にも「こんなコーナーを望む」という意見があれば、ドシドシ送ってね～♡

GAMEST EX

4月8日号 Vol.011

EDITOR'S NOTE from GAMEST EX Staff



●最近身体が不調を訴えているのだ。ボクは今不幸の真っ只中なのに、せつな(肉球大魔王)は幸せそうだ。これが若さというものなのか? ん、刻が見える…。（らびおり大野）

●AOUに行った。『ストZERO2』をした。春麗がいた。ちょっぴり弱くなって、ちょっと強くなって、他キャラがちょっと弱くなって、幸せになった。（MW岩井）

●最近オレは社会派で生意気。ジュビロ磐田のゴンの父さんのことをゴンチチと呼ぶのは止めろ！ ミュージシャンのGONTITIに対して失礼ではないか！（ともや）

●ポリゴン格闘の印象が強かった今回のAOUショー。シューターのボクは『レイストーム』にラビンユーって感じ。でもやっぱ『VF3』なのかなぁ？（シューティン坂上）

●初めまして、ライターのロメロです。EXのみなさんには、仕事の面で大変ご迷惑をかけておりますが、がんばりますのでよろしく。（ロメロ）

●最近、いろいろと周りが変化していく。変わり続ける今を大事にしたいという意味で、刹那主義で生きることにする。だから、"せつな"なわけね。（甘えんな、ガキ。せつな）

●イェイ。結構忙しくて最近何もしていないんです。やっぱりスポーツしたいし、作曲も絵画もご無沙汰だなあ。（中西圭三イチ押しのP）

●編集部のDOS/Vに「ハミングバード」のスクリーンセイバーを入れた。毎日ウキウキですう。次は「トップをねらえ！」。（「ハミバ」なら神無が好き／ブラボー！秋山）

●先日、FXGAボードを通販で買った。モノが届くまでは少し後悔していたが、実物は思っていたより面白い。別にFXのゲームを作る気は無いが、満足。（マシンシェフ）

●新入りのアズーリで～す。よろしくおねがいします。好きなゲームはダービースタリオンやかまいたちの夜です。ヴァンパイアハンターも好きです。（編集の人アズーリ）

●ベッピンがいいお田さんになってくれることを祈りつつ、今週はまたもや愛する女性たちが激しい闘いをくりひろげるようだ。みな無事に帰ってきてちょーだいね。（スカブー）

●幕張で「龍虎の拳・外伝」と『サイキックフォース』をプレイしたの。リョウ（白）を選んだら笑われた。なんで？ ウォンの「なかなかやるな」にクラ～リ。（REO）

●愛するトウカイテイオー様の全弟トウカイバトル君。未だに全くデビューする気配がない!! このままではクラシックに間に合わないよぉ。だれか消息を知らんかね？（ブー）

●第2回超人オリンピック
肉VS ⚲

☆VS●

（森沢"進め一億"光司）

●今回から書かせていただく"町屋ドド山"と申します。ライター初心者なので、つたない記事だと思いますが、みなさんよろしくお願いします！（町屋ドド山）

●スピード男爵の光ちゃん狂いっぷりは、かなりビビらせてくれる。あいつは光ちゃんが、実際に存在していると信じているらしい。怖い。（漫画家なら蘭宮涼が好き／池パン）

●ちょっとまった～。君何か食ってるだろ～。
ちなみに私の父の名前は佐藤善○です。空ランの部分を当ててください。待ってます。（田中航）

●寝てなくて今ツライ。しかも大空腹。助ケテクレ。革命は未だ成ラズ。限界に挑んでしまってるですな。ゆっくり風呂に入りタイがどうか。
バグ（漁ん）

●ヨオ、スピード男爵だ。最近はスゴイよ。何がスゴイんだかよくわかんないんだけどさあ。バーチャぜんぜん勝てないしい、まあオレは頭が悪いんだけどね。（スピード男爵）

論 RON

俺は、対戦格闘ゲームが好きである。シューティングゲームもアクションゲームもRPGも好きだが、なかでも一番対戦格闘ゲームが好きである。友達と対戦することも楽しいが、それ以上に見知らぬ同士と対戦できること。そして、見知らぬ対戦相手が、顔見知りの友人へと変化することが可能であることも、対戦格闘ゲームの大きな魅力となっている。

そう、あれは俺が『サムライスピリッツ』にハマっていたときのことである。近所だけでなく、ほとんどのゲームセンターから通信対戦台が消えていくなか、秋葉原駅前のゲームセンターにだけは、根強く残り続けていたのだ。マイキャラが最強キャラのシャルロットだったということも手伝って、その日も俺はいつものように「どうせ誰も対戦してくれないだろう」と諦めながらも、対戦台で1人対CPU戦を行っていた。ところが、である。突然の「挑戦者あり」の表示。「どうせ、気まぐれで入ってきた初心者だろう」その程度に思いつつも、対戦を開始したのだ。

だが俺のシャルロットと対峙している覇王丸は、明らかに見覚えのある覇王丸だった。お互いに隙あらば斬り込む、一瞬の油断すら許されない状態が続く。覇王丸の斬鉄閃をギリギリでスカし、戻りモーションにミリューファーントを入れようとすれば残像キャンセルで弱・弧月斬で引っ掛けられる。逆にシャルロットのトライファーントもギリギリでスカされ、斬鉄閃を硬直時間に入れられそうになるが残像キャンセルで弱・パワーグラデイションでカウンター。お互いがお互いに気づいた瞬間、2人は再会の懐かしさも手伝って一緒に食事を取ることになった。一瞬前まではお互いの名前はおろか顔すら知らなかった2人が、ゲームの画面を通じてお互いを認識し、知り合いとなっていたのだ。こんな出会いをさせてくれた対戦格闘ゲームに、心から礼を言いたい。ありがとう。（MW岩井）



©CAPCOM 1996

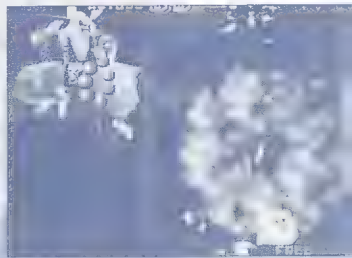
巻頭大特集

全17キャラの全貌が明らかになった
ストリートファイターZERO2（カプコン）

超能力を駆使して闘う異色の格闘ゲーム
サイキック フォース（タイトー）

攻略の鍵となる魔法について徹底解説
ダンジョンズ&ドラゴンズ シャドー オーバー ミスタラ（カプコン）

通常技コマンド公開！
ソウルエッジ（ナムコ）



©TAITO CORP. 1996

攻　略



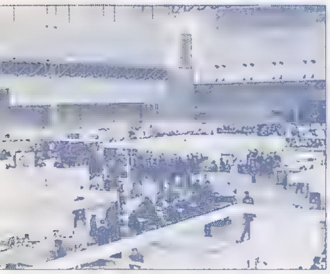
©(株)ナムコ

いよいよ対戦攻略に突入
ファイティングバイパーズ（セガ）

当て身を攻略だ！
リアルバウト餓狼伝説（SNK）

タイムアタック結果発表！
ゲーム天国（ジャレコ）

●沙羅曼蛇2　究極タイガーII　鉄拳2　スカイターゲット　アルペンレーサー　バーチャファイター2.1　19××　セクシーパロディウス　スカルファング　他



特集

話題のニューマシンを一挙に紹介だ！
AOUショーレポート

昔、1度はお世話になったはず？
駄菓子屋ゲーセン特集

好評連載

アーケーダー　ゲーメストアイランド　コンスポ　天使バンザイ再び　ゲーマーズナイト　ストリートファイターZEROコミック　狙うぞハイスコア　他

ゲーメスト4／15号は **3/15日発売**

GAMEST

定　価
530円（税込）



特別企画'９６
ゼロ・ディバイド
イメージガール

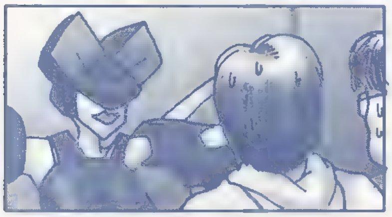
IO
（イオ）
Interview

「豹柄を着てくれないか」って言われたけど、嫌だったから2P側に無理矢理着せちゃいました（笑）

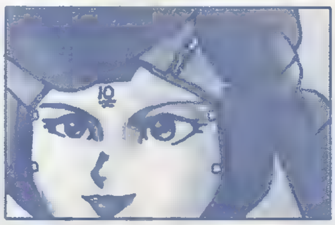
編集部（以下、編）まずその顔の菱形の中がどうなってんのか、そこんとこハッキリさせて欲しいんですけど。
イオ（以下、イ）あ、コレですか？これはですね、こうなってましてですね・・・（写真参照）テクスチャーを換えれば、チャールズ・ブロンソンでも犬でも天地真理でも思いのままです。
編　なるほど、そりゃあ便利ですねえ。
イ　その日の体調によって換えてるんです（笑）。
編　さて、このZDが初めての格闘ゲームですが、出演してみてどうでしたか？
イ　ドキドキしちゃいました（笑）。コマンドがなかなか覚えられなくて・・・。恥ずかしいんだけど、一人になった時ちょっぴり泣いちゃった事もあるんです。
編　いつ？よかったら聞きたいなあ。
イ　せっかくコマンド覚えたのに、PとKのボタン配置をプログラマーが途中で逆にしちゃったんです。
編　それで、泣いちゃったんだ。
イ　っていうか、暴れましたけどね（笑）。
編　あらら。
イ　2人程殺しちゃいました（笑）。

夢はズバリ、アーケードで秒間60フレームで腰をグラインドさせる事です！（笑）

編　苦手なキャラクターっていますか？
イ　・・・CYGNUSかな（笑）。
編　やっぱりねえ・・・（笑）他には？
イ　うーん、ZEROかな。アイツ、投げの時に私の（以下、下品なので省略）
編　えぇーっ！ホントに？
イ　ホントです（笑）あと、NEREIDもあのドリルで（以下、最高に下品な表現が認められる為、省略）


▲終始笑顔のイオちゃん。ちょっとコワイぞ。

編　うわーそんな・・・。
イ　結構、そんなもんですよ（笑）だから私、いつも奴等にこう言ってやるんです。「オマエの（以下、若干の差別的発言が含まれる為省略）
編　話題変えましょうか・・・。そうだ、ゲームってします？
イ　大好きです！特にド（なんかアレなので中略）はヨドバシに並んじゃいました（笑）。
編　・・・他には？
イ　もちろん！バ（以下、そりゃねえだろうってんで省略）
編　・・・話題変えましょう「ZD2」って出るんですよね？
イ　そうみたいね。
編　もちろん、イオちゃんも出ますよね？
イ　何が？
編　何って・・・
イ　何よ失礼ね！私帰る!!（PP+K）
編　げえっ!?（重傷）
イ　ホホホホホ・・・


▲今回のインタビュー用に特別に用意したという素顔テクスチャー。ちょっとコワイぞ。



つづく 次回はＣＹＧＮＵＳです（うそ）。

お。なにやらページが増えてるッ。番長、いったいど～いうこと？ ♀による♀のための（♂でもモチロンOKよん♥）ゲームのページ、はじまり、はじまり～

女の子だってゲームしたいもん ACT.4

女の子だってゲームつくりたいもん

「ゲーム企画を送ってくださ い」と言っても、なかなかムズカシイもんだよね。そんなわけでここはひとつ、ある程度ゲーム内容の方向を限定して、皆様に意見を仰ごうじゃないかということになりました。それでは、例題として最初に千葉県・土屋英子さんのご意見だ！

〝勇者のママとして勇者を育てるSLG＋育てた我が子で冒険の旅をするRPG〟。ぶっちゃけた話、『プリンセスメーカー』＋『DQ』もしくは『FF』である。CD-ROM2枚組でお手軽にメモリカードの使えるPS希望。

1枚目のCDが「この子は世界を救う!!」と予言された我が子を『プリメ』よろしくSLG。育て方が悪いと旅立つとき家出同然で、のちのRPGではレベルの上がりにくいキャラになるとか、グレてるから仲間ができにくくなってしまう…。

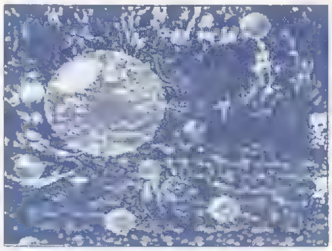
そして2枚目で育てた我が子を主人公にRPG。SLGでちゃんと育っていないと、ストーリーがさまざまに変化していく。レベルが上がりにくくて、ご近所の平和を守っているうちに別のパーティーに魔王が倒されてしまったり、主人公がどんどん不良化して、魔王を従え、はたまた世界征服してしまったり。

ゲーム好きの友人（♀）と話をすると、何故かゲームの主人公を「うちの子…」「うちのは…」などとお互い話していることが多いので、こういう〝自分が育てた勇者！〟でのRPGはウケるのでは？

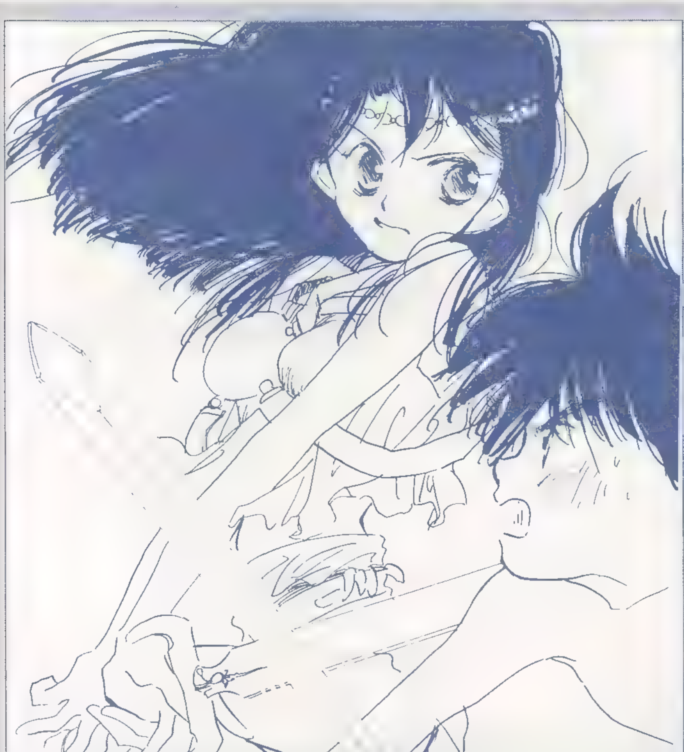
そして土屋さんのご希望の勇者は、非力で無力で情けないけど、守ってあげたくなるよーな子で「パーティーのどんじりからくっついて行って、仲間みんなが魔王を倒してくれました。ボクは見てるだけでした」というような子、究極のボンボン勇者（…ショ、ショタコン?-）、だそうです。

ほほーう。そうだな、私はパーティーの剣士（♀）が勇者のおさななじみで、しかも年上！ 幼いときに剣士から剣術を教わる、なんていうのがいいなぁ。あ、私もショタなのか（笑）？

大筋で構わないので、あなたの意見を編集部までドンドン送って欲しいのです！ こんなストーリーやシステム、こんなキャラクター（モンスターや敵役でもいいョ）が出るといいな、イラストのイメージはだれだれさん、などど小さなことでも教えてネ！ あなたの考えたアイディアがゲームになるのだ！



▶魅力的なキャラや物語、音楽がマッチして大作が誕生するのだ。



ゲームメーカーEX 今月のお題

壱、このゲームはRPGあるいはSLGである

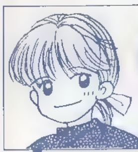
弐、時代設定はファンタジー、SF、現代のいずれかとする

参、主人公はとりあえず男女各1名を設定する（年齢等自由）



アーケード＋コンシューマー編
（しかもかなりヘビィな♀ゲーマーでした…）

PROFILE





◀(仮)藤重さんは初期ファミコン所有のツワモノ（コントローラーのボタンが四角いのだ!!）。

ともにゲーセン勤務

(仮)八神さん		(仮)藤重さん
『ラングリッサー』	今までで一番好きなゲーム	『サムライスピリッツ』
『FF Ⅵ』	オススメするゲーム	『聖剣伝説』
『リアルバウト餓狼伝説』	現在プレイ中のゲーム	『K・O・F'95』
キム・カッファン	好きなゲームキャラ	大門　五郎

アンジェリーク

八神（以下Y）『アンジェリーク』。

藤重（以下F）『アンジェリーク』ねえ…。あそこまで狙ってくれてると気持ちいいよね。

REO（以下R）『アンジェ』やっていないんでなんとも言い難いんですが…。いや、だから結局ね、男の人のゲームをそのまま女の人用に直せばいいってもんじゃないんだよね。感性が違うの。

Y うん。

R 前回も書いてるけど、男が脱ぐゲームやって面白い？いくら美少年でもさ、カッコいい子でもさ。

F え、いや…いや（笑）。

R （どうやら）楽しい人もいるのかもしれないけど…（笑）。万人向けじゃないでしょ？　男だったら女の子が脱いでるゲーム嫌がる人ってまず、いないよね。

F でもね、昔、パソコンで脱マン系の男が脱ぐゲームあったよ（笑）。

Y それ、楽しんでんの本当にごく一部だよ（笑）。

R カッコいい男を出せばとりあえず売れるっていうのは甘いと思うんだ。

Y 『アンジェ』とか？

R いや、やってないから。…っていうより売ってないんだよ、アレ。だから何も言えないし、言わない。

F 男でも『アンジェ』好きだっていう人いるよ。このあいだ「男は『ときメモ』、女は『アンジェ』と言われていますが、やっぱり僕にはカッコいいお兄さまがいないとダメです」という手紙がきた。京さまファンだった（笑）。

イオリくん

R あ、男でも男性キャラファンって多い。等身大ポスター（注・今年の㋘屋福袋に入っていた京と庵のポスターのこと）を商品化してくださいって編集部にハガキがきてるの。ああ、女の子かな～なんて表をかえすと〝17歳、男〟。

Y ただ絵が好きとか、漫画オタクじゃないの？

R だって、ほらイオリくん。

Y ああ、イオリくん。

F 庵くん？

R 去年やった『K・O・F』の大会で、やたら爪のきれいな男の子がいたのだ。

Y 髪型もちょっとそれ「庵」はいってんじゃんって子。

R （ネオジオCD限定BOXに入っていた）資料集を見せてあげたら庵のページ、じーっと見てるの。しばらくしゃべってたら「もう一回見せて下さい」っていうから見せるとまたじーーっと庵ばっかり見てるの。

Y 「○○くん庵、好き？」

R 「たまんないッス」（笑）。

Y 彼女いるのにね、イオリくん（笑）。

R 指っていうか、手がそのへんの女の子よりよっぽどキレイだったよね、イオリくん。

（しばし座談会の内容より脱線）

2Dと3D

R 基本的にアーケードとコンシューマーオンリーのゲーマーは違うでしょ。

F 今はアーケードだけどももともとはコンシューマーっていうゲーム歴の長い人は、家庭用でも横スクロールとかのアクションがほとんどだったじゃない。だからゲーセンに行って格ゲーとかできるんだよね。反対に『DQ』や『FF』の完全なRPG系から入った人は、格闘とかもう全然わからなくてキャラがよくても敬遠しちゃう。

R しかもアーケードの中でも格闘は2Dと3D、レバーのコマンドが必要なものとそうでないもののふたつ。

Y 最近は必殺技主体だから、必殺技が出ないと話にならないからね。

R キャンセルとかもあるし。結局、技術と知識が必要になってきちゃうんだよね。

オヤジ格ゲー

R んで、本題。どんなゲームだったらアーケードの女の子はプレイすると思う？

Y カッコいいオヤジがいっぱい出てくる格闘ゲーム。

H そう、オヤジ。

Y オヤジ格ゲー（力強く）。

オヤジしか出てこないの。

R うちの編集部にもオヤジ好きな人（注・にく）いるよ。…しかし、これも一部の人間しか喜ばん気が…。

Y その人、男（笑）？

R うん。パパ（草薙柴舟）とギース様が出るならうれしいかも…。

Y アーケードの人って、あんまり外見にこだわらないんじゃない？

H 昔からアーケードの人はね。『K・O・F』でアーケードの人は、ピチピチしか興味ないとかあるかも。京と庵がいればいい、で、強そうだから舞でも入れておこうかなと。

ゆずれない想い

R 私は草薙と八神のファンだけど…。でも、柴舟は『'94』の日本チームのデモから好きなの♥　メストのムックの扉のウィンクしてる柴舟に転んだ人よ、私。

H 声優とかでマルチメディアでせめるのはそれはそれで構わないと思う。ただ、ゲーマーを狙うには見栄えだけじゃなく中身もしっかりしたものでないとひけない。全体の完成度がよくなければダメ。

Y 昔は「俺たちはコレを作りたいんだー！」って感じるゲームが多かったよ。今はあんまり熱意を感じないよね。

R メーカーがユーザーに対してコビすぎているのか、お高くとまっているのか…。自分がやりたくないものを作って他人がやりたがるのかな。

当日は「天気悪いな～、寒いな～」なんて言ってたら、夕方から雪！　スペースの都合上、誌面には内容のほんの一部しか載せられませんでしたが、いいお話しをたくさん聞かせて頂きました。おふたりとも、ご協力ありがとうございました！

座談会参加者募集なのだ

新コーナーでは、座談会に参加して下さる読者さまを大募集しておりまぁす！

特に〝コンシューマーオンリー〟のゲーマーさん、お待ちしておりますよん♥

「1人じゃちょっと不安…」そんなアナタ、お友達と一緒に応募してね。住所、氏名、年齢、職業、そして電話番号（連絡可能時間帯も）を明記して「座談会係」まで今スグ、ポストにGO／　座談会の場所はEX編集部の予定、遊びにきてね♥「ゲームメーカーEX」のお手紙もドンドン送ってちょーだい！　ヨロシク//

やっぱり、CAPCOMだネ！

第5回 カプコン公認(!?)のこの企画ページ！　今回は魅力的なカプコンギャルのお尻特集です!!

もはや恒例となった編集部内対戦！こちらも盛り上がってますぜ!!

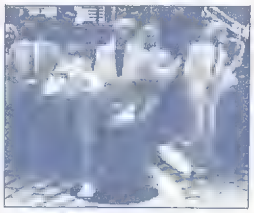
	ピーター	さかがー	池パン	MW岩井	結果
ピーター		バーディー 2-1	リュウ 2-0	ソドム 1-2	2勝1敗(2位) ●ツキに見放されたっす。
さかがー	ソドム 1-2		ソドム 2-0	春麗 1-2	1勝2敗(3位) ●さくらちゃんが好き♡
池パン	ローズ 0-2	ガイ 0-2		ナッシュ 1-2	0勝3敗(4位) ●『ZERO3』ではブランカ！
MW岩井	春麗 2-1	バーディー 2-1	春麗 2-1		3勝0敗(優勝) ●やっぱり春麗はチャイナ服!!

EX編集部内リーグ戦3
今回はランダムキャラ選択だ

実力だけでなく、運も味方にしないと勝てない『ストZERO』のランダムキャラ対戦！ 編集部内でも、キャラ選択の時点から奇声が飛び交うほどの盛り上がりをみせているのだ。

そんなわけで今回の編集部内対戦は、いつもと趣向を変えてランダムキャラ選択で行われた。しかも1回の対戦ごとにキャラを変えているから、いかに持ちキャラを選択できるかが勝負の決め手になった。

結果からいうと、攻略番長が3勝0敗のストレート勝ち。実力もさることながら、3回の対戦のうち2回も春麗を引けるという、番長の強運が勝負を決めた。ちなみに本当の持ちキャラはピーターがダン、池パンとさかがーがリュウなんですがね〜。（さかがー）



▲春麗は勝利の女神だネ。ああチュンリー！



▲オレがデルタキックを連発するのは、フェリシアのお尻を見るため…なぁ〜んて。本気にすんなよ。

▲『ZERO』春麗コスチュームは、ボディラインがクッキリ見えて、イヤ〜ン♡

▲「あ、ポリゴンでもちゃんとお尻がふたつある」byらい一大野副編集長

▲痛いけど見とれる、モリガンのダッシュキック。めくられるのはイヤだけど、ね。

第8回 私の閃

甲子園に行きてー、そしてモテてー。

スタルヒン

世界のベスト5

順位	もの
1	キムタク
2	炎達の
3	メスシリンダー
4	ストーブ
5	板井

順位	もの
1	欲望
2	的場以外の人
3	ザッピングTV
4	スクワットorDie
5	カシム兄さん

いやはやインターネットですね。（本当は何も知らない）洋楽はかなり聴きますよ。（やっぱりウソ）CD、レコード合わせて千枚以上持っています。今は、ダンス系にハマっているんですよ。（妖精と交信中）

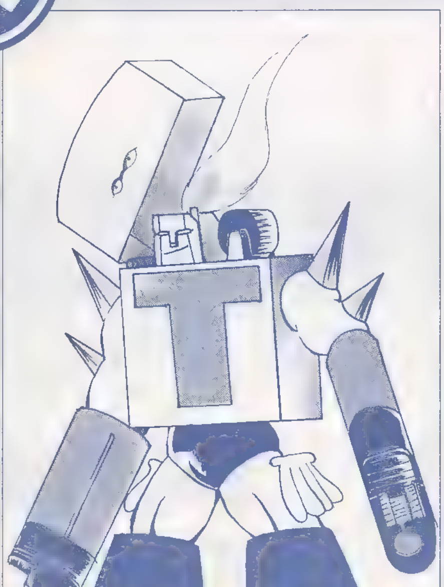
おめーん。春が近いですね。今回はイラストレーターの田村（本名、兄貴）からの情報をもとにいたしまして、あっ。

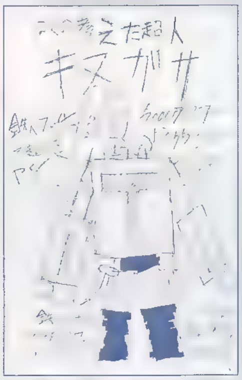


▶デザイナーの小野さん。

大よせがき

超人募集

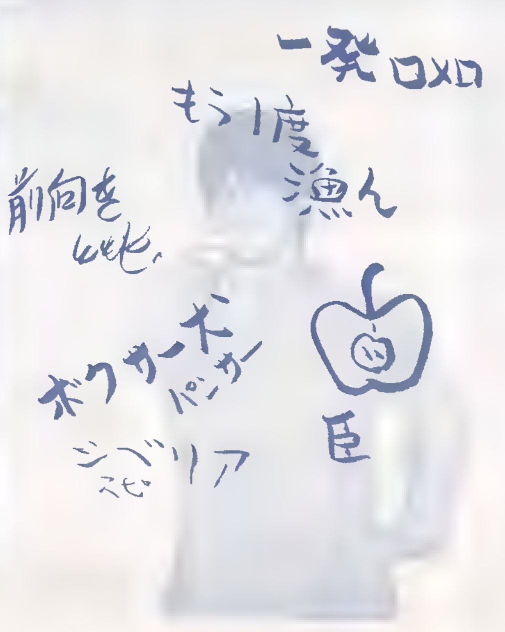




◀▲（児玉郡・田島貴之）

超人キヌガサ

超人キヌガサの超人パワーは92万。本人の希望では五千万パワーらしいがずうずうしいので無視。あと「先生がんばってください」と書いてあるがイヤだ。よってお主は兄貴。必殺技は海にクロスチョップ。思い出はロック。口グセはジャック。



COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院

PHONE 03-3370-2720
請求は、お気軽にお電話下さい。（無料）

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	月～金曜日 AM10:00~PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	月～金曜日 AM10:00~PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	月～金曜日 AM10:00~PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00~PM4:00	ゲームコンピューターグラフィック、ゲームキャラクターデザイナー志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。(1.2.3年コース)	単科	月・木曜日 AM10:00~PM4:00 PM6:30~9:00	ゲームコンピュータグラフィックコース、ゲームキャラクターデザイナーコースの2つのコースがあります

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00~PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です(1.2.3年コース)	単科	月・木or火・金曜日 AM10:00~PM4:00 PM6:30~9:00	ゲーム企画コース、ゲームシナリオコースの2つのコースがあります

サウンドクリエイター養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00~PM4:00	サウンドクリエイター志望者の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です (1.2年コース)	単科	月・木曜日 PM 1:00~ 4:00 PM 6:30~ 9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

Mac-マルチメディア映像クリエイター養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00~PM4:00	マッキントッシュを使用しながら、将来マルチメディア業界を先導しようという志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。	単科	月・木or火・金曜日 AM10:00~PM4:00 PM6:30~9:00	サウンドクリエイトコース、マックプログラミングコースの2つのコースがあります

※ゲームデザイナー養成講座には、全日制のほか、週2回の単科コース、土曜日週1回の単科コースも毎月開講されています。
単科コースの期間設定は基本的に6ヶ月ですが初心者と経験者の違いによって、期間設定を変えております
詳しいことは、パンフレット請求の上、お確かめ下さい

通信講座募集中

ゲームデザイナー養成講座

［初心者コース］

■プログラミングの経験の無い方向け
Aコース

■BASICをマスターした方向け
Bコース

■プログラミングの経験の無い方向け
Cコース

［経験者コース］

■BASICゲームプログラミングコース
■C言語ゲームプログラミングコース
■アセンブラゲームプログラミングコース
■ゲームデザイナーコース

サウンドクリエイター養成講座

■サウンドコンポーザーコース
■サウンドドライバー作成コース

1 2 3 4

Edit



1996年4月生学校見学会実施中！



◆真実の勝利◆

当学院卒業生第1号、高橋君、佐々木君です。
ゲームデザイナー養成講座全日制1年コース本年3月卒業です。
卒業後、直ちに就職活動開始1週間後、
ゲーム会社に応募（1社目）一発合格しました。現在勤務中。

たった1年でもゲーム会社に就職させることができる当学院のすごさが伝説化しつつあります。

'96年4月生願書受付中！

◇全日制1年、2年、3年コース
月曜日～金曜日
AM10:00～PM4:00

◇単科コース
月曜日と木曜日又は、火曜日と金曜日の週2回又は、土曜日の週1回
平日コース　PM6:30～9:30
土曜コース　AM10:00～PM4:00

「敵、火制区域内に侵入し次第砲撃開始。送レ」



■タイトル：ワールドアドバンスド大戦略作戦ファイル
■ハード：サターン■発売日：発売中■メーカー：セガ
■価格（税別）：4800円
■ジャンル：シミュレーション



注目マップ解説である

さて、今回の『WAD作戦ファイル』には数多くのマップが用意されているが、その中でも特に注目したいマップを軽く解説していくことにする。

今回はマルチプレイヤーズとビギナーから選んでみた。

マルチプレイヤーズ 瀬戸内海ウォーズ

『大戦略』というとこのマップを思い出す人も多いのではないか、というほどそのスジでは有名なマップ。しかも今回は前作の隠し進化兵器が登場する特別マップなのである。

また、大日本帝国には戦艦大和と武蔵が配備されているのだ。心強い。

精鋭・仮想兵器で戦え

このマップには、大日本帝国、アメリカ、ドイツ、ソビエトが登場する。どの陣営にも前作の進化後期のユニット（日本の秋水、ドイツのマウスなど）を保有しており、生産することさえできるのだ。

これぞマルチの楽しさだ

このマップは1人でも楽しむことができるが、絶対に多人数で遊んで欲しい。なぜなら、バランス面でも盛り上がり方でも本作中のトップクラスだからだ。最大ユニット数も少なめで、力押しはできないのだ。（森沢“一億”光司）

▼広島にはなぁ、呉の軍港があるんじゃい。なめたらいけんのんでぇ～／



▶一部では、県の意地をかけて戦われているという。

ビギナー アイランドキャンペーン

この『大戦略』シリーズにおいて、古くから基本中の基本といわれる〝アイランドキャンペーン〟をちょっとだけ解説。

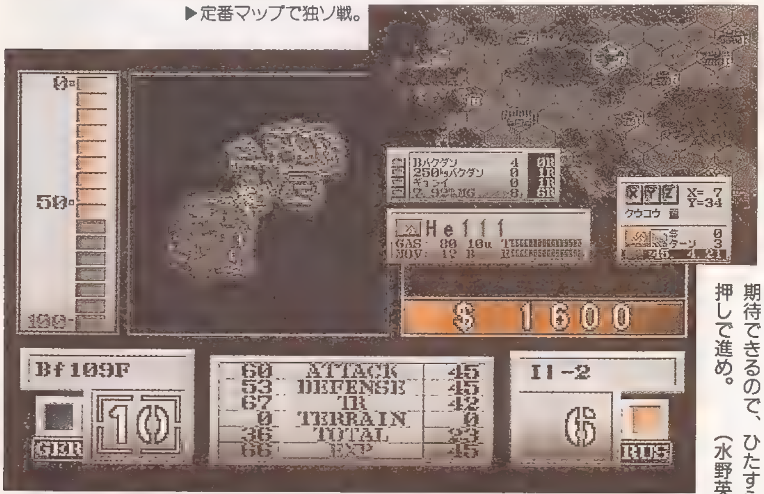
ヘリのない悲しみ

このマップは、サターン版では初登場だが、いままでの『大戦略』シリーズではもっとも有名で、入門に最適なマップだ。初めて『大戦略』の世界に触れる人は、キャンペーンにいく前にここでシステムに慣れておこう。さて、このマップだが、『SUPER大戦略』のように歩兵とヘリコプターを生産してその辺のニュートラルの都市を占領して…といきたいところだが、第2次大戦のシナリオにヘリコプターなんてないんだ、そういえば。

入門用に最適

このシナリオは、初期設定ではドイツのプレイヤー対ソビエトのコンピュータでの戦いになる。入門向けということもあり、難易度は低いぞ。島の中心部のやや狭くなったあたりで、激しい戦闘が起こるだろう。プレイヤー側は相手よりもはるかに多い収入が期待できるので、ひたすら力押しで進め。（水野英樹）

▶定番マップで独ソ戦。



▲なつかしくてイイ感じ。

ソ連キャンペーン攻略である

今回の「ワールドアドバンスド大戦略・作戦ファイル」で、新たにソ連キャンペーンがプレイできるわけだ。今回はミニキャンペーンということで、分岐のない全7面のマップだが、相手はあのドイツ第3帝国である。訓練度の低いソ連で戦っていくかが課題になるだろう。

キエフ大包囲戦

緒戦のこのマップでは、自軍の訓練度の低さをカバーすることと、敵の増援への対処がポイントになるだろう。

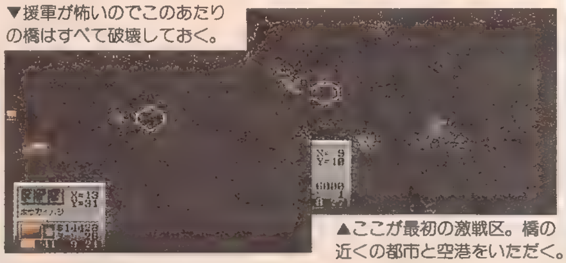
橋へ向かえ！

このマップでの大勝条件は、マップ北西のドイツ第2軍の司令部を29ターン以内で破壊するというもの。

まず自軍司令部とドイツ第2軍司令部の間、X＝13・Y＝14の橋の周りの都市と空港が第1の占領ポイントであるが、そこにはドイツ軍の4号戦車、105㎜野砲や、Me-110Eなどが待ち構えており、強引に行ってもえらくきついので、こちらはMig-3と85㎜AA砲で、敵の航空ユニットを撃破しつつ、攻撃機で敵の地上ユニットを破壊していこう。

そうなると早いうちに行っておきたいことは、橋の撃破である。自軍司令部の東側の河にかかる橋はできるだけ破壊しておこう。

▼援軍が怖いのでこのあたりの橋はすべて破壊しておく。

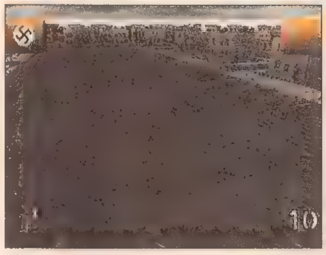


▲ここが最初の激戦区。橋の近くの都市と空港をいただく。

ドイツ第1師団登場

さて、ここまでで自軍の初期配置ユニットの中で生産できないユニットがある。KV-1、T34A、152㎜野砲である。このユニットは温存して、育てていくようにしよう。

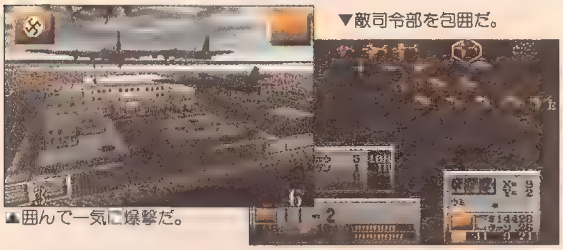
◀まだ自軍で生産不可能なユニットは大事にしよう。



10ターン目を過ぎると、ついに敵の増援のドイツ第1師団が自国の東側に登場する。橋を爆破していれば、ある程度の足止めになるので、多少の時間は稼げるはずだ。

しかし、グズグズしていると自国の司令部を破壊されてしまうので油断は禁物。すばやくドイツ第2軍の司令部を破壊しなくてはならない。ここまでで航空ユニットのレベルがある程度上がっていれば、歩兵で陥落させるよりも爆撃してしまったほうが早いぞ。

▼敵司令部を包囲だ。



▲囲んで一気に爆撃だ。

装甲の網を破れ

2面に入る前にユニットの開発は済ませてあるかな？訓練度が上がって進化できるユニットは進化させておこう。

きつそうに見えるが…？

さて、2面の大勝条件だけ見ると、48ターン以内の敵司令部の破壊とある。けっこうつらそうにみえるが、実は自国司令部の西側にあるドイツ第9軍司令部は、北方のカリーニン方面軍とすぐに交戦状態に入る。その上こちらの援軍のソビエト50軍が、5ターン目にマップ北側から現れるので、こちらに矛先が向かないのである。だから司令部に少量の兵力を残して迷わずドイツ第4軍を叩きにいこう。

南下していくと、トーチカに囲まれたツーラという前線基地がある。これを利用しない手はないぞ！敵に占領されてしまう前に死守しよう。SB-2やTB-3、II-2などで先行しておいて、付近の敵を片付けておこう。



▲北方のドイツ司令部は後回しでもいい。

次に地上ユニットを進めるわけだが、途中で長く伸びた隊列の側面から攻撃を受けることがあるので、必要以外の橋を破壊しておくのも手だ。

▼ここを進軍の足掛かりにする。



▲ドイツ第4師団の陥落は目前だ。

ドイツ第4軍撃破！

ツーラを確保したら、ドイツ第4軍司令部に向かい、さらに進軍するのだが、地上部隊のみで進軍すると、これまた敵の野砲や攻撃機によって手痛い目にあうので、対空砲や戦闘機で制空権を確保しつつ、攻撃機で野砲を破壊して地上部隊の侵攻を助けていこう。そのためにこの付近の空港はドイツ第4軍司令部に空爆をかけるために必要になるので、必ず占領しておこう。

そして、自軍の戦車や野砲は敵司令部を取り囲むユニットを排除して空爆をしやすいようにサポートしよう。そして開いたヘックスに爆撃機を入れてしまえば集中的に空爆できるのである。

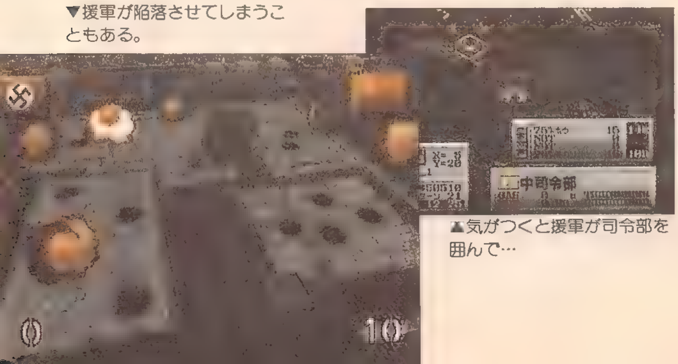
次は第9司令部だ

敵司令部の周りのユニットを排除して、爆撃機が近づける場所を確保できたら、複数の爆撃機で第4軍司令部に攻撃を仕掛けよう。ここまでくるころには爆撃機の訓練度はかなり上がっていることと思うので、それほど手間取ることはないだろう。

次は北上してドイツ第9軍司令部を陥落させてしまおう…といいたいところだが、このあたりになると援軍がかなり攻撃をかけているので、ほぼ司令部は陥落寸前だろう。コンピュータの援軍がカタをつけてしまうこともあるぞ。

つまりこのマップは48ターン内で、第4軍司令部のみを破壊すれば、残りの司令部は援軍が破壊してくれるワケ。こう考えると楽なマップである。

▼援軍が陥落させてしまうこともある。



▲気がつくと援軍が司令部を囲んで…

よみがえる都市

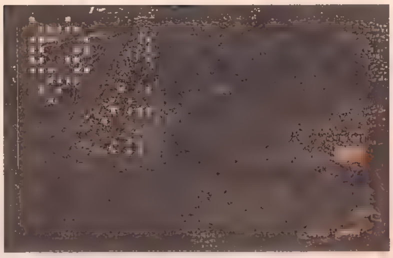
このマップでの勝利条件は、15ターン以内の全敵司令部の破壊とある。マップ自体極めて狭く、楽勝にみえるのだが…。

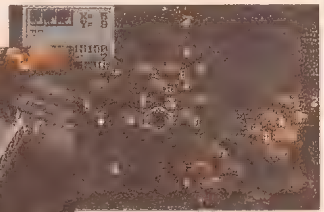
マップは狭く、空港はない

シナリオは、スターリングラードにおいて、1942年9月に再び、攻勢が強まったが、時がたつにつれて戦線を広げ過ぎて、補給路を断たれたドイツ帝国軍を挟撃するのが目的だ。

まずマップを見ると14×14の今までにないほど小さなマップである。航空機があれば、一気に端から端までいけそうだ。マップを良く見てみると、空港はないのだ。つまり今回のシナリオでは、攻撃機でまとめて地上ユニットを減らしておいて…というわけにはいかないのだ。

この小さいマップに密集したユニットを、詰め将棋のように緻密に操ろう。


▶見ての通りこのマップはかなり狭い。


▼航空ユニットの手を借りられないのはつらい。


▲自軍の空港はない。

頼りは野砲と対空砲

まず、配置した次のターンから、敵のJu-87D戦闘攻撃機や、野砲などがいっせいに向かってくるだろう。開始直後はひたすら耐えることになる。ここで頼りになるのが、野砲とAA砲だ。敵攻撃機をAA砲で減らしつつ、友軍の戦闘機に落としてもらうのだ。野砲は152㎜野砲が残っていれば司令部付近に敵戦闘車両がたどり着く前に大きなダメージを与えることができるので、あとはこれを自軍の戦車で撃破していこう。

うるさい敵の戦闘攻撃機が減ったところで、X=6、Y=13付近の都市を占領しにいこう。ここを占領すれば、敵司令部はもう目の前だ。

さぁ、ここから反撃だ

先程の都市を占領してしまうと、ドイツ軍は司令部の隣のヘックスでしか生産ができなくなる。こうなればしめたもの。野砲で司令部付近の敵ユニットを削り、敵の守りに穴をあけ、訓練度の高い戦車と地形効果を利用して司令部に攻撃だ。

制限ターンが短いので、57軍司令部を攻撃している間に分隊として訓練度のできるだけ高いKV-1Bなど数ユニットをドイツ66軍陣地に送っておこう。できれば無傷でたどり着くのが理想だ。既にドイツ66軍は、スターリングラード第1陣地の部隊と既に戦闘状態にあるために、かなり疲弊しているはずだから、楽に進んでいけるだろう。それでも、まだ敵の攻撃が激しいようなら、野砲あたりで黙らせておこう。

司令部を破壊すれば、スターリングラードはよみがえる。


▲中司令部に戦車で攻撃。


▼司令部破壊完了。

ハリコフの明暗

このマップの敵を一見すると、あまりのユニットの性能差に、さすがにドイツ帝国だと感心させられてしまう。だが、訓練度に関してはこちらに多少の分があるので、この差を少し縮められるぞ。

敵新兵器登場

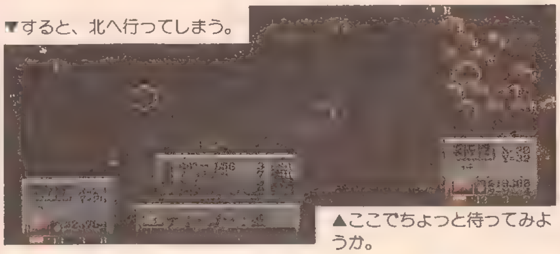
スターリングラードからハリコフ北西方面に向かって退却するドイツ第2・第4装甲軍を追撃するシナリオである。

このマップの大勝条件は、マップ南西部にあるポルタノヴァのドイツ第2装甲軍中司令部を20ターン以内で破壊するというもの。


▲ユニットの性能差は明らか。

ドイツ軍は、大打撃を受けて撤退していることになっているが、敵軍の中には強力なティーガーI型、マーダーIII、SS装甲敵弾兵や、対空戦車のSdkfZがおり、がんがん進むのは危険が伴うので、X=30、Y=32のあたりで相手の出方を待ってみよう。うまくいけば、敵部隊はマップ北側にいってしまう。その後に橋を破壊してしまえば、こちらに主力部隊は来られなくなる。これで敵を分断できるのだ。

ドイツの戦車も高性能とはいえ、圧倒的な物量で押されては無傷で済まないはずだ。


▼すると、北へ行ってしまう。
▲ここでちょっと待ってみようか。

マンシュタイン軍登場

このマップは、8ターン目に敵の増援部隊であるマンシュタイン軍が南方から攻めてくるので、これを食い止めるためにここでも橋を破壊しておくといいだろう。X=39・Y=41とX=32・Y=38とX=27・Y=37の橋が目標だ。ここを破壊しておけば、防衛ラインはX=24・Y=36の都市付近になる。ここに戦力を集中させて、援軍に対処しよう。

ある程度戦力を減らせたら、一気にポルタノヴァの第2装甲軍司令部に攻め込んでいこう。このあたりで10ターンくらいは経過していることだろう。ここから思い切って戦力を二手に分けよう。一方はマンシュタインの部隊を相手にする部隊、こちらの方は最小限の戦力で守りきろう。残りの部隊は更に進軍し、司令部へ向かうのだ。少々距離は遠いがX=22・Y=44の空港を奪い、司令部に攻撃だ!

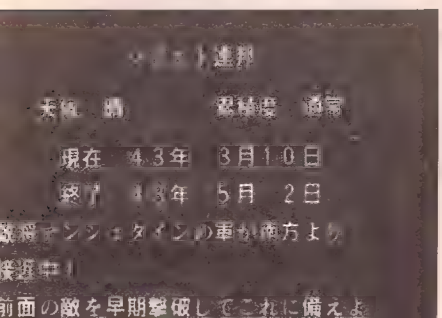
できるだけ迅速に

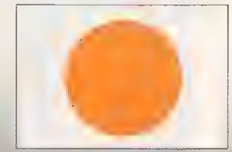
敵司令部にたどり着くまでに、敵攻撃機がうるさく攻撃してくるので、戦闘機やAA砲などで撃破しながら進軍する。地上車については、すでにたいした兵器も投入してこないので、野砲や爆撃機で十分対処できるだろう。敵司令部まで進軍したら航空機が邪魔なので、自軍ユニットで空港を塞いでしまうといい。こうすれば敵の航空ユニットに邪魔されずに敵司令令部を攻撃できるだろう。司令部爆撃については、いままでやってきたのと同じで、敵司令部を囲む敵に穴を開けてそこから爆撃だ。

このシナリオでは、今までやってきた戦略のすべてを使わないと大勝はきついだろう。

(町屋ドド山)

▼ちゃんと準備さえしておけば大丈夫。





スタンダードマップ

日本領土は神聖にして不可侵である。我が神国を乗っ取ろうとする不埒な者どもを叩きのめさなくてはならない。我が国の存亡は君の手腕にかかっているのだ。

エキスパート レッドベア

舞台は北海道。樺太から迫りくるソヴィエトの大勢力を押し返してやらなくてはならないのである。

速攻命で足止め

このマップではソヴィエト連邦軍と日本国軍の資金力の違いがありすぎる。ソヴィエト軍は、その膨大な資金力をものにいわせた物量作戦を展開してくるので、真正面からぶつかってもまず勝ち目はないといってもいいであろう。序盤では、いかに速やかに足止めするかにかかっている。



▲爆撃機が我が日本国の命綱なのである。



▼なるべく早いターンで足止めしていこう。

銀河を開幕飛ばせ

今回担当するふたつのシナリオは、どちらもかなり序盤で楽になるか、苦難の道を歩むかが、決まってしまう。特にこのシナリオ〝レッドベア〟ではそれが極端に出てくるので、かなり慎重に戦わなくてはならないのだ。

やはり今後の展開を考えて、ソヴィエト軍をかなり初めのうちに足止めしたい。ここで役に立つのは航空ユニット、銀河か秋水をまず最初に購入しておきたい。最終的には銀河×4、秋水×3ぐらいは必要になってくるであろう。

陸上ユニットはソヴィエト軍にかなり劣っているので、爆撃で損害を与えつつ4式中戦車でとどめを刺すパターンで、占領地を取り戻しつつじわじわと押していこう。

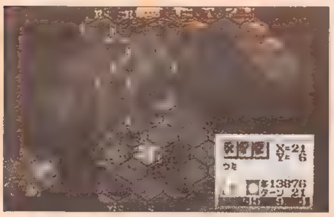


◀爆撃→戦車を繰り返して押していこう。

最後もやっぱり爆撃機

稚内周辺まで押し返すと、ソヴィエト軍も戦闘機を生産してくる。しかし、日本の航空ユニットは全体的に優秀なので、銀河クラスならば全滅の恐れはない。そしてここからが秋水の出番である。秋水の攻撃力は相当なもので、敵戦闘機程度ならば確実に全滅させることができる。さらに秋水は地上ユニットにもかなり強いので空対空だけの戦闘はもったいないぞ。

樺太と北海道の接点の橋に航空ユニットを留まらせると、ソヴィエト軍は樺太を自軍ユニットでいっぱいにしてしまい、これ以上生産できなくさせてしまおう。これで勝利は目前である。



▲ここまでくるのに20をめどにしておこう。

ネクストレベル 島の死守

うまく守らなくては、ほぼ敗戦はまぬがれない危険なマップ。とにかく序盤を乗り切れば勝ちは見えてくる。

占領地内で耐えるのだ

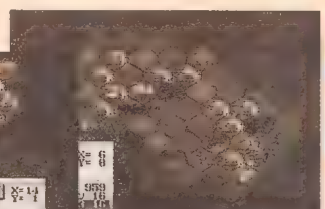
初期配置は補給車のみとさみしいマップなのだがこの補給車を使って、周囲の領地をどんどん取っていこう。占領が終わっても補給車は捨てずにとっておくこと。のちのち大事な役目が待っている。

四方から敵軍がどんどん迫ってくる。序盤から激しい戦闘をしなければならず、かなりピンチに陥るはずだ。わずかなミスも許されないぞ。

それを耐えるためには、3式中戦車を都市に配置しよう。生産は歩兵を2〜3、残りは全部戦車でかまわない。奇襲を使えばダメージをまったく受けずに一方的に勝てるので、この戦法を使いつつとにかく相手国の資金が尽きるまで耐えるのだ。そして敵軍の攻撃がまばらになってきたら反撃のチャンスなので、各敵方面に1〜2の戦車を残し自国の指令部には近寄らせないような形をつくったら、今度は逆襲してやるのだ。狙いは南部にあるドイツ軍である。



▶司令部はなにがなんでも守りきれ!!



▲ドイツ軍を占領すればあとが楽になるぞ。

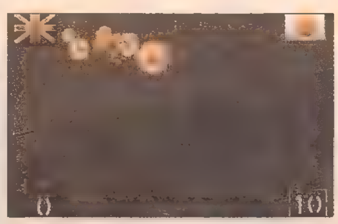


▼ソヴィエトを落とす前に前線を広げておこう。

やっと反撃の時がきた

最初はドイツ軍を攻める。理由としては、ドイツ軍の戦車は非常に強力であり手薄になったところを攻められると、いくら訓練値の高い日本の戦車でも簡単に突破されてしまうからだ。あと、もうひとつは距離的に一番狙いやすい場所にあるということだ。

しばらく耐えていただろうから、兵士と3式中戦車3〜4台は投入できるだろう。そしてダメージを受けたら後ろユニットとの合流を繰り返して攻めていこう。補給車を山に置いておとりに使え。



▲ここまでくるのに40ターンを目安にしよう。

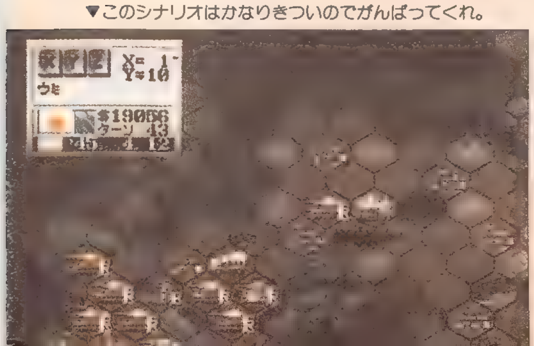
ここまでくれば楽勝だ

ドイツ軍さえ倒してしまえば、もうあとは難しいことはなにもないはずだ。敵国が減るたびに守りのユニットがいらなくなってくるので、そのユニットを攻めにまわすことができるようになるのでどんどん楽になっていくからなのだ。次に結構うるさかった北東のソヴィエト軍の方へ足を伸ばし、占領してしまおう。

もうその頃には自国の司令部はあまり守らなくてもよくなっているはずなので、イギリス軍とアメリカ軍は同時に狙っていっても構わない。もう勝利は見えているぞ。

（軍人ぴーたー）

▼このシナリオはかなりきついのでがんばってくれ。



ワールドアドバンスド大戦略作戦ファイル

攻略EXCELLENT

仮想キャンペーン攻略である

この仮想キャンペーンでは、プレイヤーはパラセラ共和国という国の元首となり、侵略者の撃退から始め、各国を撃破して大陸の覇者となることが求められる。世界中の地図を、自国の国旗で埋め尽くしてやろうではないか。

なお、今回の攻略は戦力的に不利な日本軍タイプで行うこととした。何故なら、漢だからだ。

戦乱の幕開

ハポナ帝国、アユメイラ共和国の連合軍による急襲で、我がパラセラ共和国は戦争状態に突入することを余儀なくされた。だが、敵の資金は少なく、長期戦は不可能だろう。

爆撃機を急生産せよ!

まず、最初にすることは97式重爆を生産し、手近な敵占領下の都市を爆撃することである。これにより、敵国の収入を減らし、補給車を生産させることができれば、さらに財政が貧窮するであろう。

次に、ハポナの隼1型、アユメイラのハボックを撃墜するための対空砲を用意する。97式戦闘機を作るのもテだが、爆撃機のコマは多ければその方がよいため、対空砲にする。

生産するユニットだが、まず89式中戦車を5台ほど生産する。このユニットはこの後のシナリオでは戦場に出さず、強制進化を待つようにする。



▼漢なら日本軍しかない。

▶1ターン目で接敵。

その他は97式軽装甲車を1、歩兵を1、補給車を1、残りは97式重爆と予備の89式中戦車の生産に回そう。

主力、南方へ進め!

まず、北の都市に150㎜野砲を配置し前線を3台程度の戦車で護衛する。ハポナ方面はこのまま捨て置き、残りの戦力をすべてアユメイラ方面に差し向けよ。ただし、正直に進むのはいけない。航空機や偵察車で索敵し、野砲で先制攻撃、さらに爆撃を加えた後に戦車隊で制圧にかかるのだ。

南方中央の都市を補給車で回復させたら、そこに野砲を配置。これにより、南方戦線はどんなに遅くとも、15ターン以内に我が軍の勝利確定となるだろう。

ちなみに、対戦車戦で不利な日本軍でも、合流によるユニット補充を行えば相当楽になるはずだ。常に後詰めのユニットを用意しておくとよいだろう。



▲ここまでくれば大勝確定。

我が国土、二度と踏ませぬ

ハポナ方面は、島の北端の森にある野砲の始末をしたら、後は爆撃と砲撃で一気にたたみかける。

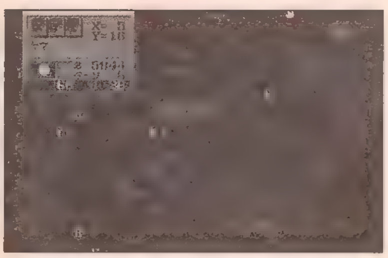
ハポナ、アユメイラの連合軍を撃退した我が軍は、次なる侵攻の準備が整わないうちに、アユメイラ共和国を急襲することに決定した。苦手の陸戦をどう制するかが課題だが、航空支援で切り抜けよ。

上陸直後は防戦重視

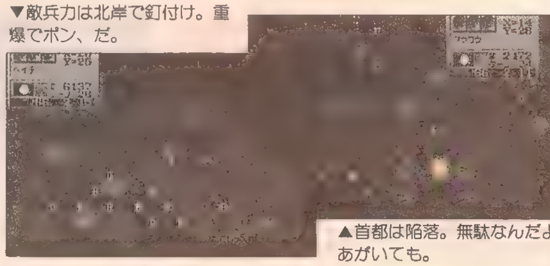
まず、最初にしなければならないことは、迎撃用の航空機、零戦21型を2機生産することである。また、97式中戦車はどんどん量産すること。

その後、爆撃機で東の橋を爆破したら、南の森を越えて進軍せよ。南進する利点は敵の攻撃がかなり散発的になる点だ。敵戦車隊の最初の攻撃はやはり厳しいが、有利な地形を確保すれば消耗を多少は防げるだろう。その後は爆撃機を陣地（こうすれば敵対空砲が届かない）、守備兵力を陣地隣に残し、南の橋から一気にニューロゼルズへ進撃せよ。途中の陣地を先に確保すれば楽なはずだ。

特に陸戦能力の低い陣営であれば航空機の索敵と絡めて的確に各個撃破を狙える。破竹の進撃はこの後だ。



▶邪魔な野砲と対空砲。頼むから壊れて。



▼敵兵力は北岸で釘付け。重爆でポン、だ。

▲首都は陥落。無駄なんだよ、あがいても。

ニューロゼルズ陥落

ニューロゼルズを落とす際、最も厄介になるのは野砲だろう。しかし、それも爆撃の前には無力となる。ただ、ニューロゼルズの北、都市や陣地の多い地域にある、2ヘクス並んだ森（X=8・Y=15）とその周辺には対空砲が潜んでいるので注意すべきだ。

マップ最南端を重爆の壁で押して進めば、ニューロゼルスの目の前までこれると思う。この間に付近の空港はなるべく支配下に置き、ピストン爆撃が可能になるようにする。

仕上げは司令部を重爆で囲み、ダメージを与えたら近衛兵で一気に葬れ。このとき、首都防衛軍のユニットは無視し、司令部破壊に集中せよ。なぜなら、これらは司令部と運命を共にするからだ。ここで25ターン以前であるなら、大勝は確実だ。

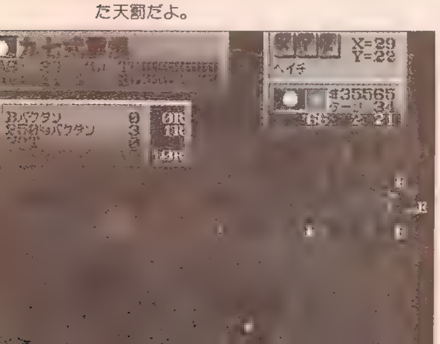
残るは雑魚ばかり

ニューロゼルスを攻める際、司令部の東と北東に位置する橋を破壊しておくと、敵は北岸沿いに兵を進めてくる。それなので、北東の橋を押さえつつ、東の橋を渡って南から攻めていこう。

敵は経済的に困窮しているはずなので、大規模な抵抗があるのは司令部包囲時のみだろう。それでも、苦し紛れに歩兵と野砲を生産するに留まるはずなので、簡単に陥落するだろう。ここも、大勝の期日ギリギリで勝つのがよい。

このマップでは、攻守のメリハリをつけることが肝要となる。自分の場合、2月7日の北方領土の日攻勢、同11日の建国記念日攻勢、同14日のバレンタインデー攻勢など、攻撃にリズムをつけてみたところ、満足のいく戦果を得られた。（森沢"一億"光司）

▼オシマイネ。ばいば～い。我が国に逆らった天罰だよ。



PC-FX

POWER DOLLS

特務部隊DoLLS FXで出撃！

FXファン待望のSFシミュレーション、『パワードールFX』。もう解いてしまった人も多いだろうが、キャンペーンの中でもかなりの難関と思われるシナリオ8を攻略してみよう。

PC-FX

■タイトル：パワードールFX
■ハード：PC−FX
■発売日：発売中
■メーカー：NECホームエレクトロニクス
■価格(税別)：7800円
■ジャンル：シミュレーション

パワードールとは

西暦2282年、地球外の別天地、惑星オムニを発見した地球人類は、人工冬眠を利用した移民を行い、命を削る努力でオムニを開拓、移民に成功した。それから77年、超光速航行技術が現実化、地球政府は移民計画を変更、オムニを地球政府の管理下におくため、使節団、兵団を送り込んだ。だが、オムニの大地との戦いを乗り越えた人々は彼らを簡単には受け入れなかったのである。こうしてオムニ独立戦争の戦火の中、女性だけの特務部隊DoLLSが誕生した。

DoLLSという特務部隊を率いて戦うSFシミュレーションゲーム『パワードールFX』。今回は終盤の難関、シナリオ8を重点クリアだ。(魚ん)



▶一風変わったミッション達成条件がウリ。

戦闘時の心得

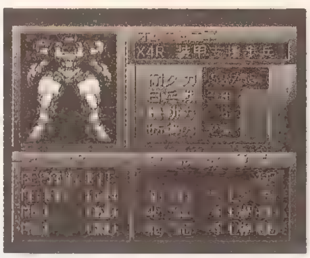
いかにDoLLSのメンバーが優秀でも戦術を誤っていては任務を遂行することはできないぞ。

ここでは、そんな新米指導官のために実戦での心がけをいくつか説明しよう。

ここに書いてあることを理解したら、自分なりのアレンジを加えてみよう。

装甲支援歩兵の重要性

あなたは装甲支援歩兵を有効に使っているだろうか。装甲支援歩兵というのはかなり重要で、部隊に必ず1～2体は配備しておきたいパワーローダーである。その理由はリペアキットの存在にある。このリペアキットは消耗したローダーの耐久力や残弾数を回復してくれる唯一の手段だからである。気をつけたいのは装甲の薄さだ。撃たれるな。


▶武装データ最上段のリペアキットが特徴。

防衛ラインを見極めろ!!

『パワードールFX』のCPUは、従来のユニット指揮型シミュレーションの多くと同じくMAP上のある一定のラインを越えると攻めてくるという、防衛ラインのようなものを持っている。これさえ越えなければ敵は攻めてこないので、自軍はそのライン以前で体勢を整えることができるのである。逆にこのラインを利用して敵をおびき出し、一気に叩くといった作戦も考えられるぞ。射程の長い武装の時ならば防衛ラインの外からの狙撃も可能だぞ。


▲左の敵ユニットはここにいる限り微動だにしない。

白兵戦のススメ

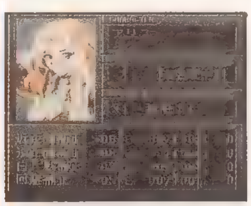
敵軍ユニットのとなりのマスにいる自軍ユニットは、敵に白兵戦を挑むことができる。白兵戦は、確実に敵にダメージを与えられ、かなりのダメージを期待できる反面、わずかだが自軍ユニットもダメージを受けるうえ、攻撃後も敵軍の中に残される。が、弾薬も消費せず、後方支援で確実にしとめることができれば、取り返しのつかないダメージを受けることもないぞ。回避補正も上がるので、一石二鳥だ。

長所を伸ばせ

DoLLSの隊員たちは、戦闘中に経験を積んで強くなっていく。そこでこのゲームを攻略するに当たってユニットの育て方というのは非常に重要になってくる。

ここでは、どうやって隊員を育てたら良いのかを軽く説明してみよう。

基本的に、こういったシミュレーションでは短所を補うより長所を伸ばす方が効果は高い。このゲームも、キャンペーンが全10シナリオと短いので、長所を伸ばした方が効果はあるようだ。


▲アリスのデータ。かわい…じゃなくて遠距離攻撃が得意。

最後に…稼げ!!

さて、基本戦法の最後にちょっとしたテクニックをひとつ…。

このゲームのシナリオには、目的を達成するまで敵が無尽蔵にわいてくるものが多い。キャンペーンモードのシナリオ1などがまさにそうなのだが、ダムの爆弾設置場所に最後の爆弾をいつでもしかけられるようにしておいてフィールド右端からくる敵を撃破し続けるのだ。そして、だれか1人でも危なくなったら爆弾を設置すれば良い。

パワードールFX

攻略EXCELLENT

兵装交換

『パワードールFX』のウリのひとつに、この兵装交換による作戦の変更がある。これは本当に重要で、ここでの装備ひとつでそのシナリオの難易度は全然変わってくる。変な装備ではまず達成できないようなシナリオもあるぞ。

基本的にどのシナリオにおいてもMC105㎜キャノン砲が恐ろしく使える。他にも、広範囲に効果のあるM6-グレネードランチャーなどのグレネード系も使える。特にMC105㎜キャノン砲は、遠距離攻撃用の武器であるにもかかわらず、遠距離攻撃が苦手なキャラに装備させ、強制的に遠距離攻撃の得意なキャラに育てても良いくらいに強い武器だぞ！　おそらく一番使えるのではないだろうか。



▶シナリオを進めていくとこんなゴツい装備も…。



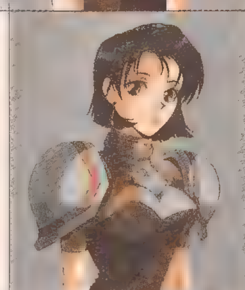
ハーディ・ニューランド　声：高乃 麗

DoLLSのチームリーダーを務める彼女は近距離攻撃補正が6と低いものの、遠距離攻撃補正は8と高く、加えて白兵戦補正が7もあるのでX4装甲歩兵で、オールマイティぶりを発揮するのが良いだろう。両手、両肩にはM5-グレネードランチャーとMC105㎜キャノン砲がオススメだ。回避補正も高いので安心して突っこめるぞ。



ヤオ・フェイルン　声：冬馬由美

ヤオはカンフーで鍛えた抜群の運動神経により、白兵戦補正が8とチームリーダーであるハーディをも凌ぐ数字であり、補正数値が5の近距離戦用武器を捨ててかかればかなり優秀な能力を持っていると言える。X4装甲歩兵にのせてMC105㎜キャノン砲で育てるか、M4C装甲強襲歩兵で白兵戦を挑むのが正しいだろう。



ファン・クァンメイ　声：根谷美智子

ファンの能力値で特筆すべきは、やはり近距離攻撃補正の8という数字だろう。ここは近距離戦用の武器に徹したいところだが弾数制限や使い勝手を考えるとX4装甲歩兵に乗せて両肩にMC105㎜キャノン砲を装備させ、遠距離攻撃を練習させて射撃のエキスパートにするのが良いだろう。接近戦だけにはならないよう注意したい。



ジュリア・レイバーグ　声：山崎和佳奈

ジュリアの能力値はとてもわかりやすく、白兵戦補正と近距離戦補正が7なのに対し、遠距離攻撃補正が5しか無く、近距離戦に徹することになる。回避補正が5と低いが、序盤はX4C装甲強襲歩兵に乗せることでカバーしたい。前線で戦っていれば回避補正も上がってくれるだろう。近距離戦用の武器はM6Aガトリング砲がオススメだ。



アリス・ノックス　声：高田由美

アリスの能力値は遠距離攻撃補正が高く、白兵戦補正が低い、典型的な後方支援ユニットのそれである。そこで遠距離戦をメインに戦うわけだが、ここはX4R装甲支援歩兵に乗せて回復要員として活躍してもらうのもおもしろい。回避補正が5というのは不安だが、長い目で見守ってあげるしかないだろう。



セルマ・シェーレ　声：西原久美子

セルマの能力値は全体的に見ると高くないのだが、回避補正が8と飛び抜けて高く、装甲の薄いX4R装甲支援歩兵にも安心して乗せられる。肩と両手の装備は、近距離戦より1だけ多い遠距離戦補正を伸ばせる武装を選択しよう。

セルマが先輩と慕うヤオなど、接近戦メインのユニットの後方支援をしつつ、回復してやろう。

シナリオの流れ

今回のメイン、シナリオ8攻略にいく前にそれ以前のシナリオを紹介しておこう。どれも個性的なシナリオだぞ。

●シナリオ1
遠すぎたダム大作戦
練習用のマップ。じっくりと進み、ダム上3か所に2回ずつ弾薬を置けばミッションコンプリート。

●シナリオ2
ナイアガラドロップ
川の西に2体（うち1体支援用）東に残りのローダーを派遣して、1体ずつ確実につぶしていこう。

●シナリオ3
キッドナップ作戦
左の収容所の左上隅にワイラー中佐が捕まっている。遠距離用武器で1体ずつ倒す。時間制限あり、急げ!!

●シナリオ4
オーバーキル作戦
中盤の最難関。できる限りのムダを省き、援軍が集まってきたらジリジリ北上していこう。固くいこう。固く。



▶これが中盤の難関シナリオ4オーバーキル作戦。

●シナリオ5
マウンテンハイク作戦
高台の3つの施設に乗ったまま30分待てば良い。敵は崖を登るのが遅いので楽勝。
逃げ道付近で稼いでクリア。

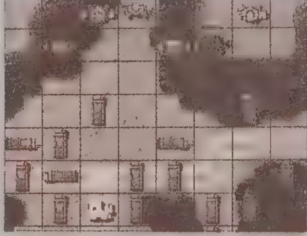
●シナリオ6
スピアーヘッド作戦
敵軍を橋の上から叩き出せば良い。プランBにした方が楽。プランAは逆にかなり難しい。

●シナリオ7
アトミックバスター作戦
何も考えなくても良い。先に敵ローダーを倒せば後は楽勝。しかしこいつらは…。

というわけでシナリオ7までをざっと紹介したが、ここまでで難しいのはシナリオ4オーバーキル作戦だ。基本的にはMC105㎜キャノンだが、時にはグレネードも使える。



◀シナリオ7とかなり進んだが一番簡単なシナリオ。実は…。



▶シナリオ4の正確はこれ。北の山に逃げてから防戦だ。

難関!! シナリオ8を越えろ!!

いよいよここまできたが敵が多すぎてダメ、という人も多いであろう難関、オムニシンドローム作戦。敵軍の原子力発電所を破壊するのが目的のこのシナリオ。まずは左ページのデータをもう一度確認して再チャレンジしてはどうかな?

まずは兵装選択

ほぼここまでくれば使っている装備は固まっているだろうが、おそらく一番楽にクリアできると思われる装備でいってみよう。

まず、ここまできて最も信用できる武器はMC-105㎜キャノン砲であることは間違いないだろう。命中率、射程距離、攻撃力共に申し分無い武器である。究極的には支援機2機を残してすべてX4S装甲歩兵にし、両肩にMC-105㎜キャノン砲を装備、支援機の肩にも同様の装備をするのが良い。手にはグレネードなどの広範囲に効果のある武機を持たせよう。

この装備ならば、大抵の敵はMC-105㎜キャノン砲2発で破壊できる。固く進むのが苦手な人はもう1体支援機を増やし、回復しつつ突き進むのも良いかもしれない。


▲これが俺の信じる最強装備。手装備はグレネードでも可。

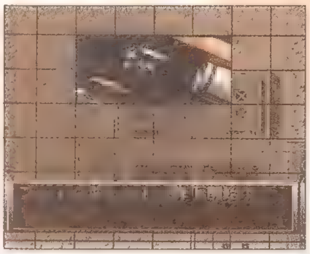
逆に、攻撃力重視の人も、残弾数の少ない武装を使うことになるので支援機が必要になってくるかもしれない。

しかし、あくまでも究極は支援機2機(私の場合はセルマとアリス)で残りはX4S装甲歩兵の両肩MC-105㎜キャノン砲だ(残弾数が多いため)。これの更に上をいくとなると、キャンペーン序盤から同じ装備で、遠距離攻撃補正を上げ続ける以外無いハズだ。

つまり、肩装備で最も優れた装備はMC-105㎜キャノン砲orMC88速射砲である、という答えが見えるわけだ(ホントか?)。



▶地球政府軍の巨大原子力発電所を停止せよ。


▶降下開始!! もう後には戻れない…。

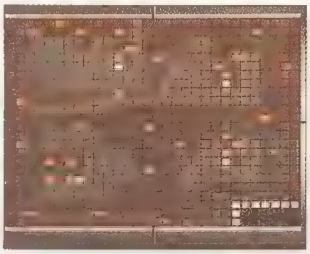


◀無茶なプランだが、他に手は無い。

プラン選択の余地も無し…

今回の「オムニシンドローム」は敵勢力内の原子力発電所に突入、原子力発電所内4か所にある制御施設にTX48高性能爆薬を設置後、海岸まで退避、そこで機密保護のために各々の乗るローダーを破壊した後、泳いで脱出するという、とても激しい内容の作戦である

しかも、今回は余りにも敵地深くに侵入しすぎたため、作戦プランも前途の1通りしか無いという、きびしい状態になっている。実際にやってみればわかるだろうが、敵の数も多く、真正面から交戦したら、かなり辛い戦いになる物量差である。果たして、この圧倒的物量差をはね返して勝つことができるのだろうか。


▶4か所ある黄色い場所に爆薬を仕掛け、離脱するのだ。

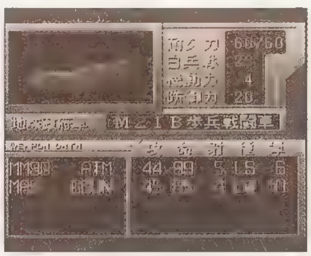
さあ実戦だ!! …ツ・ツライ…

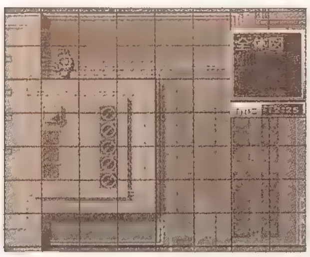
考えていても始まらない。さあ、実戦だとばかりに出陣したまでは良いけれど、どうだろう、最初のうちはDOLLSの攻撃力も高く、勝てるのではないか、とも思うが、少しずつ時間が経つにつれ、弾切れが近づいてくるにつれ、少しずつ不利になっていく。

どうやら中央突破は難しい。

そして兵力を分散させてみると、やはりダメだった。つまり、中央突破も横から攻めるのもツライのならば、あとは敵が攻めてくるのを待つよりほかは無い。

そう、それが正解なのだ。大抵の敵は、1ターンで移動と攻撃はしてこないので、射程距離より少し遠い所で待っていれば、攻めてくるので楽に潰せる。


▶一撃で死ぬこいつは早めに。



◀この地点ともう1か所を塞げ。

兵力の分散は厳禁!!

前文でも少し触れたが、このシナリオの敵は火力も強いので、兵力を分散すると火力に押し切られてしまうのだ。

そうならないためにはずっと固まり、敵自らが射程距離に入ってくるまで待つのが正しい選択なのである。

敵が自ら撃たれにくる流れができあがったら、次はジリジリと中央を全員で上っていこう。1人でいきすぎると敵の撃ちもらしができてしまうぞ。

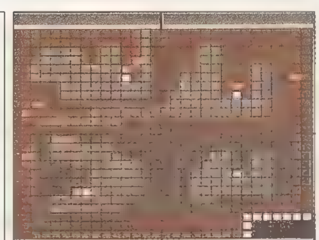
なるべく撃ちもらしの無いようにある程度北上したら、次のステップに突入だ。

そして狙うは…

ここまで進軍して何か疑問に思ったことは無いだろうか。例えば妙に敵が多かったとか、いるハズのない敵が現れ突然撃たれたとか…。

そう、このシナリオはスタート地点の北に次々と敵を射出するハッチがあるのだ!! グラフィック上ではわからんがそういうことなのだ。そうに違いない!! 敵が出現する位置が分かったなら次は慎重にそこへフタをするのだ。そのマスは必ず壁向こうの戦車に狙われている。絶対に倒しながらフタをしよう。それにはやはり周囲の敵を倒しておく以外には無いので、全敵ユニットの射程距離を見切り、フタをする前の段階で大半は倒しておいて欲しいということだ。

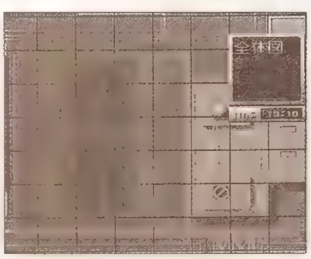
基本的に敵の考えることは
・射程距離内に敵=撃つ
・射程距離内に敵なし=歩く
とこのくらいだと思われるので、誘導は難しくない。


◀青い2か所を塞げば敵はでてこなくなる!

あとは楽勝

敵ユニット射出ハッチ(?)にフタをしてしまえばあとはフィールド内に残る敵ユニットを駆逐し、4か所の爆弾設置ポイントを巡礼して回るだけだ。フタをしたままフィールド内の残党と戦うのは少し大変だが、支援型ローダーに上手く立ち回ってもらえば何とかなるだろう。フィールド中央付近の乱戦が終わったらフタをしている2人以外のユニットで爆弾を設置して回れば、苦労らしい苦労もなくミッションクリアができるぞ。要はフタをすることを思いつくか否かなのだ。

すべての爆弾を設置しても安心するには早い。フタをしている2人が海岸に逃げる際も敵が射出されるのだから…。



▶そして誰もいなくなった。ウインドウの下に自分はいる。

パワードールFX

オムニ独立軍 新型兵器リスト

さて、ここまでくる中で使えるようになった新ユニットや新装備を完全解説!! これらの中から好きな武器を選んで、終盤戦に挑んでほしい。

中にはシナリオ3から使えるようになった武器なども交ざっているので、全部が恐ろしく強い武器とは限らないぞ。MC-105㎜キャノン砲があればこと足りるかも…。

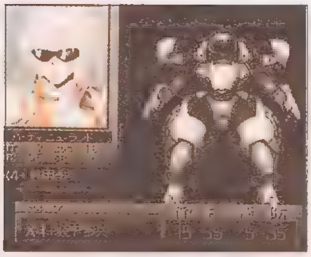
X4+ 装甲歩兵

X4装甲歩兵の上位機種。X4装甲歩兵と同じく両手、両肩に武装が可能。

・耐久力75・白兵戦55
・機動力5・防御力35

数字的に見てもわかるように、使い方もX4装甲歩兵の強化版といった感じだ。

中盤くらいまでは主力として使える機体ではある。終盤以降はあまり使わない。



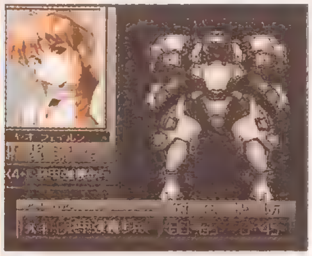
X4+C 装甲強襲歩兵

X4C装甲強襲歩兵の上位機種。X4C装甲強襲歩兵と同じく両手、両肩に武装が可能。

・耐久力80・白兵戦65
・機導力6・防御力45

数字的に見てもX4+などを超える性能。

X4+Cはもうひとつ上の機体が出るまでは単純に人位機らしいです。



X4S 装甲歩兵

DoLLS最強のパワーローダー。両手両肩ともに武装可能。

・耐久力90・白兵戦65
・機動力6・防御力40

防御力のみX4+C装甲強襲歩兵よりは下。

あとはリペアキットを欲しい時以外は全部OKのようだ。



DRu25 対地ミサイル

中型対戦車ミサイルを使用したミサイルポッド。

・肩装備
・攻撃力80・射程距離5
・命中率80・装弾数4

攻撃力も高く、射程距離も長いのだが、装弾数が4の命中率が80というのは少し不安が残る時間だ。

私はあまり使わなかったがどうなのだろうか。



M6B ガトリング砲

肩装備用に銃身を短くしたガトリング砲。

・肩装備
・攻撃力30・射程距離4
・命中率60・装弾数10

攻撃力は低いわ命中率は低いわでイマイチ使う気にはなれない武装ではある。

広範囲に当たる武器なので最後の削りくらいには使えるかな?



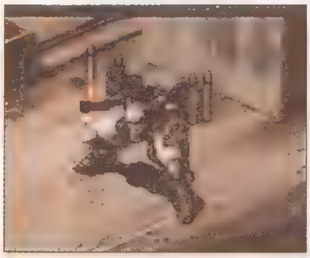
DRu35 対地ミサイル

大型ミサイルを発射可能にしたミサイルランチャー。

・肩装備
・攻撃力90・射程距離6
・命中率99・装弾数2

絶対当たるし威力もデカいしでバンバン使っていきたいのだが、装弾数が…装弾数がたったの2しか無いのだ!

私の場合、やはり装弾数に涙を飲んだのである…。



M61 グレネードランチャー

弾速を上げることで攻撃力を高めたグレネードランチャー。

・手装備
・攻撃力40・射程距離4
・命中率50・装弾数6

命中率は50なんだ、アテにしちゃダメなんだ、と思いつつも、広範囲弾にひかれてついつい…ボン! ボン! ボン! ボン! スカッスカッスカッ…。



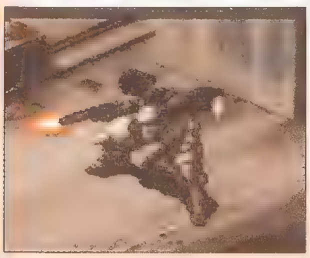
ARX2 アサルトライフル

命中率を犠牲にして射程と攻撃力を高めたアサルトライフル。

・手装備
・攻撃力20・射程距離5
・命中率95・装弾数25

確かに当たるんだけどね、もう少し威力があれば…ねえ。

私の場合、MC105㎜キャノン2発というスタイル上、意味を持たぬ武器でした。



MC88 速射砲

口径を落とすことで、発射速度を向上させて攻撃力を強化したキャノン砲。

・肩装備
・攻撃力75・射程距離5
・命中率90・装弾数10

これは良い武器だ! おそらく…というのも、私は最後までMC105㎜キャノン砲で通してしまったからなのだ。数値はいい武器だね。



DSG11 サブマシンガン

銃身に冷却ユニットを装備することにより攻撃力を高めたサブマシンガン。

・手装備
・攻撃力15・射程距離3
・命中率70・装弾数35

う〜ん、使えるのかなぁ、これ、装弾数の量だけなら断トツで一番なんだけどなあ。

この武器、私は使いませんでした。



M71 グレネードランチャー

対地ミサイル並みの威力を持つ、肩装備用のグレネード。

・肩装備
・攻撃力45・射程距離3
・命中率75・装弾数8

これはなかなかいいグレネードランチャーだ。命中率はそれなりにあるし威力もそれなりにある。

バクチ性は高いが、悪いカケではなくなった。



エクセレントな勝利を目指して Virtua Fighter 2

対戦にもっと強くなるために『バーチャ』の基本と、その応用を学ぼう。目指せマスター!!

■タイトル：バーチャファイター2
■ハード：サターン
■発売日：発売中
■価格（税別）：6800円
■メーカー：セガ・エンタープライゼス
■ジャンル：対戦格闘

『バーチャファイター2』基本的な考え方

「バーチャ」は対戦格闘ゲームでありながら、頭を使うゲームでもある。基本的な考え方を知ることで、そこからいろいろなコンビネーションを生み出すことも可能だ。今回は「知って強く」なろう。

有利な状況 不利な状況

「バーチャ」では、時間の概念が非常に重要である。技を同時に出したときに打ち勝つのは、早く出た方。例えばラウンド開始時にカゲとウルフが2人とも立ちPを出した場合、カゲのPが勝つのだ。

このことから考えると、「先に動ける」側が有利であるのは一目瞭然であろう。問題は、いつ先に動けるのか、だ。

有利な状況では…

有利な状況の代表例が、しゃがみPを当てた後だ。しゃがみPを当てると、相手のくらい硬直が終わる前にしゃがみPがもどるため、相手よりも「先に動ける」ということになる。

さて、このときにどうすればよいのか？ もうわかっている人もいるだろう。そう、2択をかけるのだ。中段と下段、または中段と投げ、どちらでもよい。後者の方が一般的、どのキャラにもあてはまる。

基本的には、立ちガードを読んでの投げ（当たり前だ）そしてしゃがみ、または技を出すことを読んだら中段。

▼しゃがみPがヒット！ ヒザか？ アッパーか？ それともスプラッシュ？



不利な状況では…

さて、問題なのはどちらかというとこちらの方だ。不利な状況をはね返すのだ！

●中段攻撃を読んだら…

これは素直に立ちガードしかない。例えばしゃがみP→裡門頂肘という連携に割り込むことは無理である。（しゃがみPをくらったとき）無理に割り込もうと手を出せば、裡門頂肘をカウンターでもらってしまうことになる。

●投げにくるのを読んだら

これは逆にしゃがみPなどで反撃しよう。しゃがみPで投げを防ぐことに成功したらすかさず攻撃にうつれ！

さて、この2種類以外に選択はないものだろうか。いやあるのだ。そう、受け流し技だ。受け流し技を持つアキラ、パイ、カゲ、ウルフは狙ってみよう。不利な状況でこそ、受け流し技の出番なのだ。

同じような状況はほかにもある。肘打ちや裡門など、確定の返し技はくらわないものの、ガードされると不利になる攻撃はたくさんある。ほとんどの起き上がり蹴りもそうだ。ガードした側は迷わず2択をかけろ。ガードされた側は先ほど述べた通りだ。

もうひとつ、実は2択の回避方法がある。それがファジーガードだ。この「ファジーガード」について、次のページで解説していきたいと思う。続いて読んでネ。



▶立ちPの早いキャラなら、中段攻撃をコレで止めるテもアリ。



▲不利な状況でこそ光る受け流し。その斜上掌読め読めよ。ハイッ！

バーチャファイター2

ファジーガードって何？

いま巷で大はやり？ のファジーガード。それの具体的なやり方、意味そして対処方法を説明していこう。特に意味を知ることは重要だ。

立ちとしゃがみ

「バーチャ」のキャラには立ち状態としゃがみ状態の2種類が存在する。そして立ち→しゃがみ、しゃがみ→立ちと移行するためにはある程度の時間が必要で、一瞬ではその状態を変えることはできない。つまり、完全な立ち状態からレバーを下に入れても、しばらく（一瞬ではあるが）の間は上段投げが入るのだ。

しゃがみの強さ

しかし、ガードとなると話は別で、いかにキャラがしゃがみ状態であっても、中段攻撃がきた瞬間にレバーをニュートラル（または前or後）にもどしてGボタンを押せば、この攻撃をガードできるのだ。

つまり、しゃがみ状態から立つまでの間（当然Gボタンは押している）は上段投げは入らず、かつ中段はガードできるのだ。

中段攻撃（だけ）を見てから立ちガードできるようになればさらに理想だ。下段投げを持たないキャラ（ほとんどがそうだ）にはこれで理論上ダメージを受けないことになる。まあこれは極論だが、しゃがみの強さはこれでわかっていただけたかな？


▲しゃがんでいると、しゃがみPもすかしやすい。

ファジーガード

さあ、ようやく本題だ。ファジーガードを使うところは、立ち状態かつ不利な状況だ。（例：肘をガードされた時）この時から普通にしゃがもうとしても、しゃがみ状態になる前に上段投げをくらってしまう。そこでだ。もう気づいた人もいるだろう。そう、しゃがみダッシュのコマンドだ。（⇧⇩➡）これで瞬時にしゃがみ状態を作り出し、さらに立ちガードで中段もガード。これがファジーガードだ。


▶裡門や躍歩をガードされてファジー。強いよ。

対抗策

さて、対抗策だが、ファジーはあくまで、中段と上段投げを回避するものだ。つまり、下段攻撃と下段投げに弱い。有効なこれらの技を持たないキャラは、立つまで少し待つか、Kキャンセルで立たせてから投げを入れるとグッド。


◀肘打ちをガード。ファジーガードするのか？


▲ファジーしたのでしゃがみ状態に。


▶読まれちゃってます。ハイ。フォ～ってな感じにひっこぬかれて。

バーチャファイター2 この人に学べ 第1回 前田アキラ先生

強くなるためには、人の真似をし、人に学ぶことも大切だ。ちょっと有名人の戦法をのぞいてみよう。記念すべき第1回はあの前田アキラ先生だ。

その強さの秘密とは？

前田アキラの強さは何といってもその度胸のよさだ。小手先の技にたよらず、2択2択でガンガン攻めたてる。

特に光るのが躍歩頂肘だ。アキラの技の中でも随一の強さを誇るこの技、何としゃがみPと出の早さが同じ。この技の性能の生かし方は前田アキラの右に出る者はいないだろう。

うなる〝前田頂肘〟

前田アキラの出す躍歩は、とてつもなく早い。使いどころとしても、ほかの人がしゃがみPを出すところ、例えば投げを回避したいときなど普通考えつかないところでも出してくる。中でもしゃがみPをくらってからの躍歩は、アッパーや肘打ちをもブチ壊す。

ナゼこんなに早く出せるのか。驚くなかれ、前田先生は立ちガード中もレバーを前に何回も入れているのだ。よく考えれば[B][F][F]Pなんてコマンドが一瞬で出てしまうのはおかしいもんね。そしてついた名前が〝前田頂肘〟。奴の躍歩は特別、というワケだ。


◀躍歩…連環腿。案外入りやすいコンボ。しかもイタイってば。

そしてアキラスペシャル

前田頂肘を恐れてガードがちになったところにすかさずアキラスペシャル（崩撃雲身双虎掌）をたたき込む。ここいらの読みもサスガだ。

そのほか、意外にカタい返し技、豪快な空中コンボ、要所で光る外門なども見逃せない。しかし何といっても、彼をここまで成長させたのは、「下がるのが嫌い」というその精神ではないだろうか。

前田アキラプロフィール

地元は小岩サラなどもいる小岩だ。マキシマムバトルでは北関東大会に優勝し、全国でも3位入賞を果たす。ブロック決勝では死闘の末、柏ジェフリーを倒した。柏ジェフリーのP→スプラッシュを前田頂肘でブチ抜いたのが今でも目に焼きついてはなれない。最大の連勝は3ケタ。

▼前田アキラ最大の武器〝前田頂肘〟。いや、しかし、ホント強いのヨ。出の早さばかりか、判定も強いみたいヨ、躍歩って。



アッと驚くサターン版ならではの返し技

対戦していてもう気づいた人もいるかもしれないが、サターン版では、一部の技をガードしたときに入る技に若干の違いがあるぞ。

中段キックにスキが…

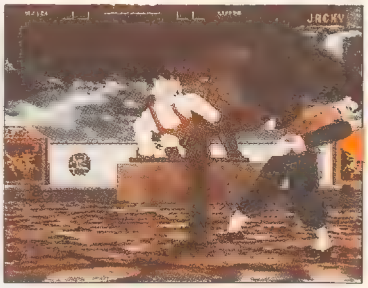
まず、全キャラが基本技として持っている中段キック（⇗K）だ。どうやら、全キャラを通して硬直が長くなっているようだ。ジャッキーのそれには投げが入り、アキラのものにはジャッキーまでのものにはジャッキーまでの立ちPが入る。スキが小さいと思われたパイまでもが、サラやカゲなどに反撃を受けてしまうようだ。



▶パイのヤツにまで入るなんて…。メインの打撃技なのにネエ。

『バーチャ2』において返し技がかなりの重要性を持っていることは、ある程度対戦プレイをした人ならわかっていると思う。特に中段キックは使用頻度もかなり高く、中には打撃技の軸となるキャラもいるほどだ。その技に確実に反撃を入れていくことは、直接勝率UPにつながる。

ちなみにアーケード版では、もっと硬直が短く、返し技も入りにくい。



▶エルボースピンキックまで、コレはオイシイね。遠いとダメ。



▲コンボ…、



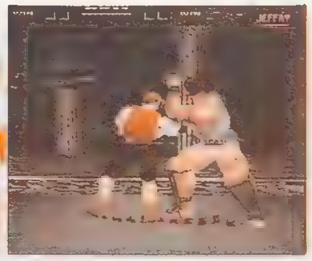
◀ラウの中段キックをガードしたら…、

KAGE	SHUN	AKIRA&LAU	JACKY		
中段蹴り（⇗K）					技
PK	PK	PK	全キャラ共通で投げ技（上段）	PK	AKIRA
なし	PP⇨PK	PP⇨PK		(G)PP⇨PK ⇨PK ⇘K	JACKY
PK PP⇦PK	PK PP⇦PK	PK PP⇦PK		PP⇦PK ⇨PK ⇘K	SARAH
PPK	PPK	PPK		PPK PPP⇦K	LAU
PPP PK	PPP PK	PPP PK		PPP PK	PAI
なし	なし	なし		PK	WOLF
なし	なし	なし		PK	JEFFRY
PK	PK	PK		PK ⇘K+G ⇙PK	KAGE
PK	PK	PK		PK	SHUN
PPP PK	PPP PK	PPP PK		PPP PK	LION

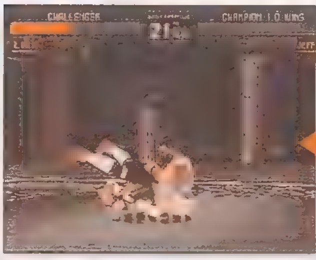
足位置平行のとき　足位置八の字のとき

肘関係にも…

中段キックばかりではない。アキラの上歩頂肘、ジェフリーのエルボーバット、リオンの盤肘といった、少しスキが大きめの肘にも反撃が入りやすい。このうち、アキラのものは使用頻度が低いのであまり気にはならないが、他の2キャラ、特にリオンの盤肘は


◀スキがないと思って出してるのか?


▼甘いぜスプラッシュ。カンタンに入っちゃいます。


▶そしてカウンターダメージ。痛すぎでしょ。


◀さすがにリオンの中段はスキなしなようです。

大きい。盤肘はリオンの持つ中段技の中でも、出も早く、使用頻度の高いものだ。これに投げが安定で入ってしまうのはかなり痛い。逆に言えばかなりオイシイ。"リオンの肘にスプラッシュ" これ新・常識。

その他の技は…

そのほか、コンボ系の連続技も、返し技としてつながりやすくなっているようだ。ジャッキーのコンボエルボースピンやサラのコンボサマーなど、途中からスカってしまったりすることが少ない。遠距離からの猛虎にコンボエルボー、ボディブローにコンボサマーなど、スキはのがさずに。


▶猛虎ガード後とかも少々入りやすい模様（未確認）。

LION		JEFFRY		AKIRA		PAI	
全キャラ共通で投げ技	盤　肘(⇨P)	全キャラ共通で投げ技	エルボーバット(⇨P)	全キャラ共通で投げ技	上歩頂肘(⇨P)	中段蹴り	技
	※PK		PK		PK	なし	AKIRA
	※PK　⇨PK ※➡PP⇨PK　⇖K		PP⇨PK ⇨PK　⇖K		PP⇨PK ⇨PK　⇖K	なし	JACKY
	※PK　⇨PK ※➡PP⇦PK　⇖K		PP⇦PK ⇨PK　⇖K		PP⇦PK ⇨PK　⇖K	PK	SARAH
	※➡PK		PPK　PPP⇦K		PPK　PPP平K	なし	LAU
	※P　※➡PPP		PPP　PK		PPP　PK	PPP　PK	PAI
	なし		なし		なし	なし	WOLF
	特になし		特になし		特になし	なし	JEFFRY
	※PK		PK　⇖K+G		PK　⇖K+G	PK	KAGE
	※➡PK		PK		PK	なし	SHUN
	PK ※PK　⇨P		PPP　PK		PPP　PK	なし	LION

※タイミングが少しムズい、少し遅らせるなどの工夫が必要。

PlayStation



力で押し切れ「元祖」RPG！

ゴールは近い あと一息だぜ アドベンチャラーズ!!

- ■タイトル：ウィザードリィVII
- ■ハード：プレイステーション
- ■発売日：発売中
- ■価格(税別)：5800円
- ■ジャンル：RPG
- ■メーカー：SCE
- ■メモリカード：4ブロック使用

マップ攻略

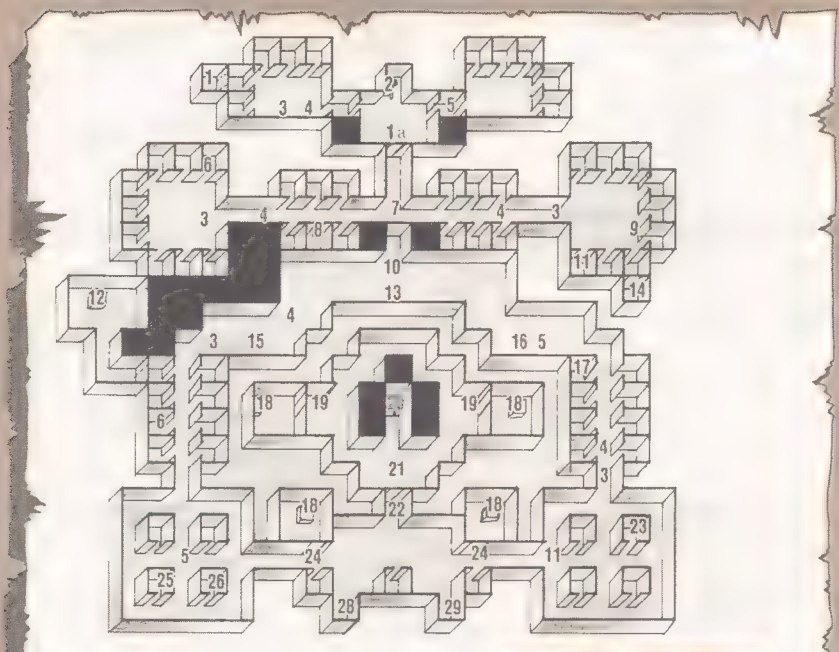
紹介・解説を含めて創刊号から続いた『ウィズVII』の連載も次回で最終回。厳しい道程を越えてきた冒険者たちは、アストラル・ドミナを手に入れることができるの[illegible]



ガーディア中のさまざまな死者が葬られているこの殿堂には、あらゆる無念を残した魂がさまよっている。

1・レバー。1aを開ける。
2・登り梯子。悲しみの海へ。
3・幽霊の攻撃。ダメージを受け、全員麻痺する。ダメージを自動的に休息状態になる。
4・幽霊。
5・光球による大ダメージ。
6・エビルスピークの攻撃。大ダメージと呪い。
7・エビルスピークの攻撃。ダメージと恐慌。
8・キーが見つかる。
9・赤い光の罠。沈黙。
10・赤い光の罠。目くらまし。
11・エビルスピークの攻撃。大ダメージと混乱。
12・宝箱。キーが見つかる。
13・泉。飲むと毒。
14・レバー。14aを開ける。
15・泉。スタミナ消耗。
16・泉。スタミナ回復。
17・エビルスピークの攻撃。大ダメージと石化。
18・宝箱。
19・クリプトキーで開く扉。
20・下り階段。ゴローの間へ。
19・ドゥーム。少し強い。
22・ドラゴンキーで開く扉。
23・ミイラ。漁ってから外に出るとダメージ。
24・トゥームキーで開く扉。
25・ゴーンの大名の墓。戦闘に勝つと侍の装備を入手。
26・ゴーンの王女の墓。クシトブラシを使うと、3の幽霊の攻撃がなくなる。
27・金の壺。ジョンガパウダーを使うと、5、9、10の罠がなくなる。
28・泉。スタミナ回復。
29・泉。魔力が激減し、体力が回復する。


▲亡霊の攻撃や毒の泉など、邪魔なものでいっぱいだ。



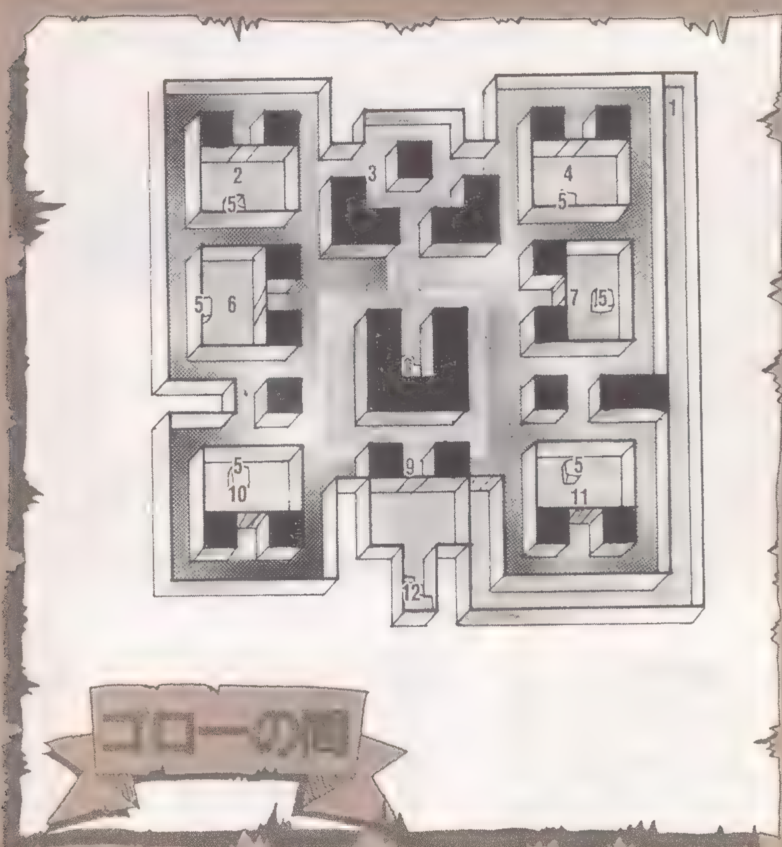

▲とうとうアストラル・ドミナの目の前に！

これってどこにある？

この島の地下で使うアイテムは、ガーディア中にちらばっている。クシトブラシはゴーンの城、ドラゴンキーはドラゴンマウンテン、レジェンドの地図は修道院の地下（もしくはNPCの誰かかベラ）から入手する。

次号で攻略するアストラルドミナの墓では、悲しみの海の1でサンジュエルを使うことによって（もうひとつの1×1エリアで）入手できるトームロケットなどが必要になる。きちんと揃えよう。

ウィザードリィⅦ





ゴローの間

ここには強力なモンスターが封じられている。だが、無理に戦う必要はない。扉はすべてゴローキーで開く。

1．宝箱。サンジュエル入手。
2．ダルボレスの精霊。麻痺に注意すれば、そこまで厳しくない。全員が常にキュアパラライズを使えるようにできれば、かなり有利になる。
3．レジェンドの地図を使うと、スカルキーが手に入る。
4．九世界の悪霊。ACも高く、魔法も効きにくい。また、攻撃が当たるとほぼ確実に毒に侵されるため、キュアポイズンのポーションを大量に携帯すること。
5．宝箱。
6．ホラゴースの悪魔。比較的組みしやすい相手。サイレンスで沈黙させれば怖くない。先に仲間を倒しておくと、なおよいだろう。
7．千の目の怪物。体力が非常に高い。ダズリングライトを唱えられると厳しいが、炎と水、地の呪文は比較的効果がある。ただし、勝つのは困難。
8．登り階段。死者の殿堂の20に通じる。
9．スカルキーで開く扉。
10．地獄よりの使者。全体攻撃が超強力。常に体力を回復しても追いつくかどうか…。
11．ラーセーレーテップの呪い。最初のダンジョンのままの強さ。
12．下り階段。過去の神殿の1へ。



▲勝てる相手を選んで戦おう。

▼レジェンドのマップが、こんなところで役に立つとは…

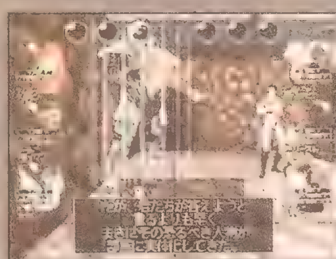




ニューシティ追加

ティーラシエッチ・ハウス
1．宝箱。コントロールカードを入手。
2．レバー。ニクタリンスのアンスラキャックスへ。

◆

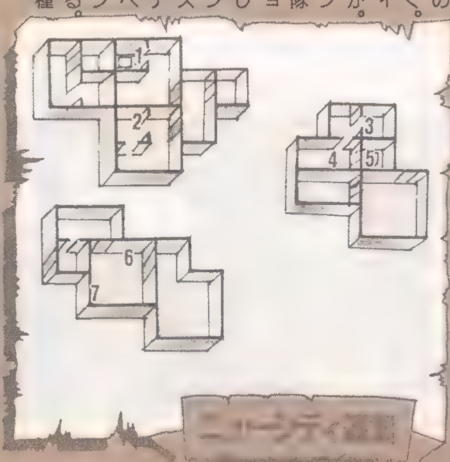


▶最初から最後まで、冒険を見つめるニューシティ。

アンパニ派遣隊ステーション
3．レバー。アクパイルのハンパワーマーへ。帰りはハンパカードが必要。
4．ドア。暗号は162142 8。
5．宝箱。コムリンクデバイスを入手。

◆

立入禁止区域（内部）
6．ドア。7の機械で開く。中にはヴィ・ドミナが。
7．機械。アンパニ派遣隊ステーションで入手したコムリンクデバイスを使い、データを調べるとイベントが起こる。暗号は2種類ある。





▲ニューシティのすべてを探索し終えたかな？

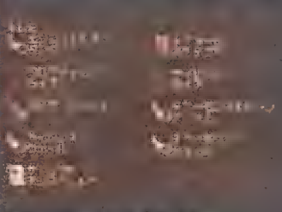
『ウィズⅥ』失敗の例



『ウィザードリィⅦ』ではあまりないとは思うのだが、取り返しのつかないことも起こり得る。やはり自由であるということは、すべての責任が自分にあるということなのであろう。

その1 フェアリーってば…

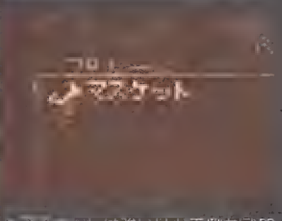
キャラクター作成の際、イメージ的に似合うという理由でフェアリーを選んだのだが、少し失敗。というのも、装備がフェアリー用に変更されてしまうので、ポエッツリュート（スリープの効果がある楽器）が初期装備に無かったのだ。このため、序盤は苦労することになってしまった。それも人生。



▲足りない楽器があるよね。

その2 ブランダーバスう…

2連射のマスケット、ブランダーバス。これを入手するには、グロモ中尉の射撃練習場で8発すべてを真ん中に命中させねばならない。しかし、その前にテロが起こる（ヤモ将軍に話しかけ、ニクタリンスへ行く任務を受けると起こる）と、アクパイル中のアンパニたちがいなくなってしまうのだ。中盤で使いたいのに。



▲マスケットは強いけど面倒な武器だよね。



過去の神殿

1. 登り階段。
2. 2aに転送。
3. 3aに転送。
4. 4aに転送。
5. 5aに転送。
6. 6aに転送。
7. 宝箱。ウォーターキー入手。ここに来るにはあ→ア、イ、ウの順で転送。
8. 8aに転送。
9. 9aに転送。
10. 10aに転送。
11. 11aに転送。
12. 12aに転送。
13. 13aに転送。
14. 14aに転送。
15. 宝箱。
16. 回転床。その場のみ。
17. 17aに転送。
18. 宝箱。スターの地図を入手。ここに来るには、あ→い→エ→31→キの順で。
19. 19aに転送。
20. 20aに転送。
21. 21aに転送。
22. 22aに転送。
23. ゲートキーで開く扉。
24. 24aに転送。
25. 25aに転送。
26. 26aに転送。
27. 泉。魔力回復。ここに来るにはア→え→お→か。
28. 28aに転送。
29. モンスター出現地点。ここには必ずモンスターが出現する。
30. ウォーターキーで開く扉。
31. 31aに転送。
32. ドラゴンと骸骨の印。
33. 十字と塔の印。
34. 34aに転送。
35. ルーン。この通りに印に触れると36の北側が開く。ここにくるには、あ→い→うの順で転送。
36. 魔法陣。正しく(ドラゴン→塔→月→十字→太陽→骸骨→星→卵の順に)印に触れると南側が開く。
37. 37aに転送。
38. 卵と月の印。
39. 太陽と星の印。
40. 40aに転送。
41. 回転床。ランダムで3つのうちどれかに落ちる。
42. 42aに転送。
43. 宝箱。ゲートキー、デーモンズトゥーム(楽器)入手。ここに来るには、あ、い、エ、オ、カ、キ。
44. 44aに転送。
45. 45aに転送。
46. 46aに転送。
47. 47aに転送。
48. 48aに転送。
49. 49aに転送。
50. 50aに転送。
51. 51aに転送。
52. 52aに転送。
53. 宝箱。悪っポイ装備。
54. 54aに転送。
55. 55下り階段。
56. 56aに転送。
57. 57aに転送。

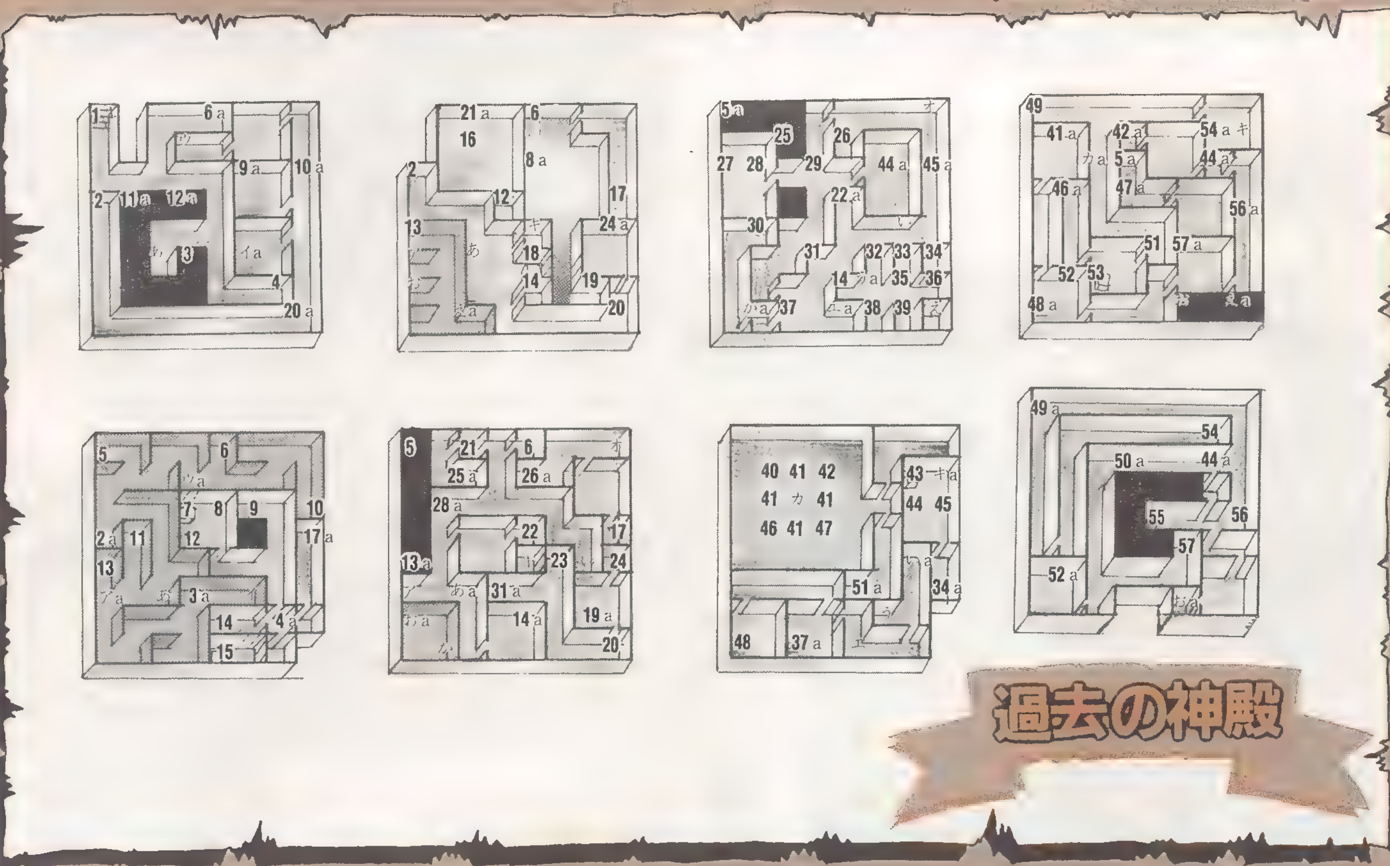
(森沢"一億"光司)



▲天空の都市の宇宙船で見つかるものも持ってこよう。

▼トゥームロケットを持っていないと、先には進めないぞ。





ウィズVII 質問箱



Q ロード・ロド・フォレストが強過ぎて倒せません。どうしたらいいでしょう?

A まず、マナ・ワダーなどをサイレンスで黙らせて呪文を防ぎます。攻撃力の高い者にムラク・忍者やロード・ロド・フォレストを攻撃させ、残りは呪文で。

Q 美術館の顔の順番がわからない。それと、ケシの花の道の先に行けない。

A 顔の順番はおびえたインプ、怒ったデーモン、笑うデビル、静かなデビル、驚いたインプ。ケシの花の道は、ニタタリンス県からも回れるので行ってみよう。

Q 手にいれそびれた地図があります。どうしたら入手できるの? 教えて!

A NPCから買ったり、殺して奪ったりできる。また、グレーターワイルドのベラなどが持っていることもある。レジェンドの地図は特に大事なので必ず入手だ。



PlayStation
ホントの主役はわたしよ！
ケッ！
まったく、どうでもいいことを
グチャグチャと・・・
本当の
ホントの主役は
ア・タ・シ！！
今世紀のびっくり！
ドッキリ！RPG
発進！！
アクションあり、コメディあり、シリアスもある、
パチンコ玉が支配するハチャメチャワンダーランド！
銀玉に夢を託して、君もチューリップランドへ旅立て！！
うそうそ
本当の主役は
俺達だよなあ
そうよ！
なによ、あの
コスプレの
おばさんは・・・
わたしは、
食べ物さえあれば
どうでもいいんだわ
ラパンさま
素敵！ナイスバディ、
綺麗、若い、えーと、
もうないか・・・
4月発売！

生き残れるか



BIOHAZARD



迫りくる恐怖！　壮絶なる死闘！　3Dポリゴンによる超リアルなサバイバルゲームの登場だ！
あなたはこの恐怖に耐え、生き残っていくことができるか!!

■発売日：3月22日予定
■メーカー：カプコン
■価格（税別）：5800円
■ジャンル：サバイバルホラー

DEAD or ALIVE

遭難者が相次ぐラクーンフォレストの現地調査に出動したスターズ・ブラヴォーチームが消息を絶った。その捜索に駆り出されたアルファチーム。彼らが現場で見たものは？そして謎の敵に追い込まれるようにして踏み込んだこの館の正体は？はたして、彼らは無事この謎の館を脱出することができるのだろうか…。

プレイヤーはクリスとジルのどちらかを操作し、数々の罠や危険な生き物、館の謎に挑んでいかなくてはならないのだ。生き残れるかはすべてあなた次第。迫りくる恐怖の向こうに一体何を見るのか…。（ねね）

▼これが普通に見た感じの画面だ。





▲同じ場所でも、こんなに視点が変わるのだ。これは上から見てる画面。



私を見て!!



生き延びるための心得

この謎の館で生き延びていくためには、いろいろと注意しておかなければならないことがたくさんある。館の中に巣食う、多種多様な敵に対する攻撃の仕方や対処の仕方。数々発見するアイテムの使いみちや、館の調査の仕方など。それはさまざまなことを理解しなければ、この館で生き残り、そして無事に脱出することはできないのである。さすがにすべてをいっぺんに理解することは難しいので、最低でもこのページに書いてあることぐらいは、覚えておいたほうがよいであろう。戦闘に関することも大事だが、やはり館の調査に関することが一番大事である。仕掛けられた罠や数々の謎をすべて解き、館のすべてを把握できたとき、きっとときみは晴れて、生きてこの館を出ることができるだろう。

攻撃方法

敵を攻撃するには、大きく分けてふたつある。ひとつは、ナイフなど近距離用の武器での攻撃。もうひとつは、銃などの遠距離用武器での攻撃だ。どちらの攻撃にも3種の攻撃方法があり、上段攻撃、中段攻撃、下段攻撃に分かれている。上段・中段・下段の使い分けは敵の襲ってくる方向や、敵の大きさなどでいろいろと変わっていく。敵に対して自動的に攻撃方向を決定してくれるようになっているので、迷うことなく安心して攻撃することができるだろう。

敵を攻撃する際、プレイヤーキャラたちは攻撃体勢（銃、ナイフなどを構える行動）といったものを取ったあとにアクションボタンを押してはじめて攻撃をすることができる。このためにきちんと敵との間合いを取っておかないと、攻撃体勢を取っている間に敵にぼこぼこにされた〜なんてことになってしまったりするぞ。敵と闘うときには、この辺はかなり注意しておこう。

上段



▶これが上段の構え。銃口が上に向いているぞ。

中段



▼これが中段。何もしないとこの構えになる。

下段

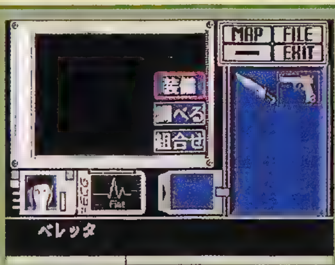


▶下段攻撃の構え。確かに下に向いているぞ。

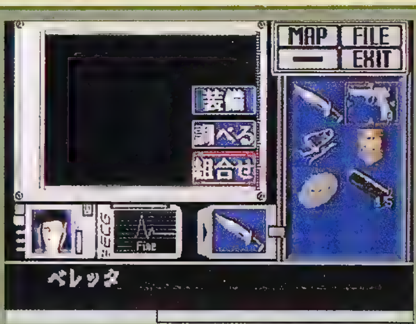
装備と組合せ

敵に攻撃を仕掛けるためには、武器を装備していなければならない。せっかく強い武器を持っていても、装備していなければ使えないのだ。新たな武器を手に入れてそれに変えたいときは、必ず装備するのを忘れずに注意しておこう。(ジルにはうまく扱えない武器もあるので、いろいろと試しておこう)

アイテムの中には、他のアイテムと組合せることによって、はじめて役に立つもの（銃の弾丸など）や特殊な効果を生むもの（薬草など）があったりするのだ。いろいろと試してみると意外なものが組合せたりするかもしれないぞ。



▲この画面できちんと装備しておかないと後で大変だぞ。

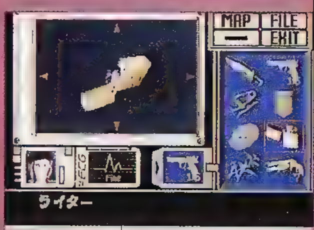


▶このように組合せれば…。

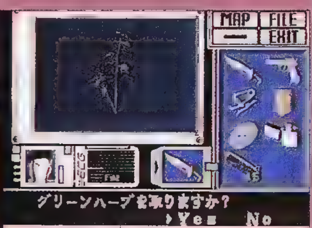
調査する

生き延びていくためにはまず第一にこの館から、無事に脱出しなくてはならない。そのためには、館を隅々まで探索し、その謎を解き明かしていかなくてはならないのだ。

実際のゲーム内での調査方法は、怪しい、何かありそうだなと思うところでアクションボタンを押すだけでOK。何かあればそれを取ったり、押したり、動かしたりなにかしらの行動をするはずだ。何もなければメッセージなどは表示されないぞ。大きな物の影に小さなアイテムが隠されている場合などもあるかもしれないので、くまなく調べることが大切だぞ。とりあえず、ありとあらゆるところを調べて、調べて、調べまくろう。



▼こんな角度からアイテムを調べることもできるぞ。

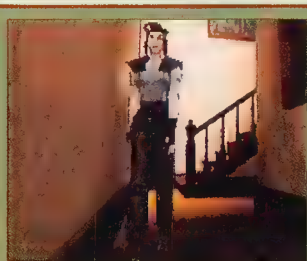


▲アイテム類は念入りに調べておくのだ。

ダッシュを活用

このゲームでは、普段は歩いて行動するのだが、必要に応じてダッシュすることができるのだ。ダッシュの仕方はダッシュボタン＋方向キー上を押し続けるだけでOK。ダッシュは素早い動きを必要とするときには不可欠の行動なので、覚えておかないと必要なときにすぐ使えなかったりするぞ。それが生死にかかわるときだったりしたら大変なので、必ず使えるようにしておこう。

では、実際どういったときにこのダッシュを使用していくのか？ 普段の行動のときに使っても別に問題はないのだが、それによって大事な何かを見落としたりしたら、それこそ大変なのでなるべくなら普段の行動では使わないほうがいいだろう。一番頻繁に使うときといえば、敵から逃げるときなどであろう。体力が少ない状況のときなどは無用な闘いは避けたいもの。そのようなときはダッシュを使って敵をよけるのだ。



▲これが普通に歩いている姿だ。



▲こっちが走っている姿。脚が上がって腕を振っているぞ。

俺たちがS.T.A.R.S.だ！

スターズとは？　特殊戦術および救助部隊の頭文字を取った、特殊工作を任務とする部隊で都市型テロやさまざまに多様化してゆく犯罪に対処するべく設置された機関である。

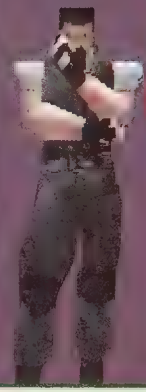
プレイヤーは、スターズの2人（クリスとジル）のどちらかを主人公として操作していくことになる。2人のキャラクターの違いは、各キャラの紹介のところで詳しく説明しているが、簡単に触れておくと、クリスは体力が多く戦闘は有利だが、アイテムを持てる数が少ないので探索には不利だ。ジルは体力が少ない分アイテムを多く持てるので探索はけっこう容易にできるようになっているぞ。



▶常に冷静に対処し、行動する。それが俺たちスターズだ。

Chris Redfield





ラクーン市警スターズ・アルファチーム所属。臆するということを知らない精神力と鋼のように硬い肉体を兼ね備えているタフガイ。いままでの任務により、命にかかわる傷を負うことも決して少なくなかったが、それを持ち前の精神力と肉体で克服して数々の困難な任務を完遂してきた。

一片の無駄もない引き締まった肉体と、目標を見据えて揺るぐことのない眼は闘う男そのものである。彼にとってすべては〝殺るか殺られるか〟だ。

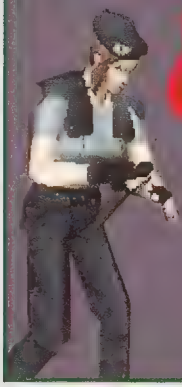
クリスの能力・特徴

彼の第一の特徴には生命力（ライフ）の強さが挙げられる。多少の敵の攻撃などものともしない体力は頼もしい限りだ。さらに、武器の扱いが得意で、敵に囲まれたときの銃さばきの素早さは注目に値する。

戦闘能力が高いので、積極的に攻撃を仕掛けることができるが、アイテムを6個しか持つことができないので、慎重な行動が要求される。上級者向けのキャラクターだ。

Jill Valentine





クリスと同じくスターズ・アルファチーム所属。知性あふれる女性とは彼女のためにあるような言葉である。

的確な状況判断によりスターズの危機的状況を何度も救ってきた。また、開錠ツール（キーピック）などの特殊な小道具の扱いにも熟練している、とっても役に立つ女性である。勝ち気で気分屋なのがたまにキズだが、この際その点には目をつぶるとしよう。

ジルの能力・特徴

彼女の最大の特徴は、アイテムを8個持てることであろう。武器、弾薬、回復アイテム、仕掛けに関するアイテムなど一通り持ち歩けば大きなメリットとなるだろう。またキーピックを使えば鍵のかかったドアなども開けることが可能だ。体力が極めて低く、敵との戦闘には不向きだが、その点は所持アイテムの多さでカバーできるので、アクションゲームが苦手な人にもおすすめのキャラクターだ。

Barry Burton

クリスの古くからの相棒として、数々の困難な任務を遂行し、成功へと導いてきたベテラン。愛妻家であり、2人の娘がいる。

最近はなぜか沈み込むことが多く、何か悩みを抱えているようにみえる。

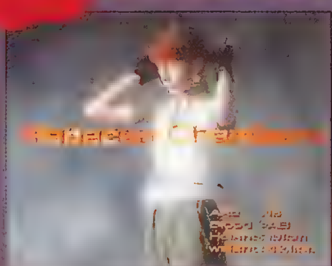
プレイヤーと多くの行動を共にしてくれるバリー。そのベテランならではの行動・言動は、君を助けてくれることもあるはず。きっと心強い味方になってくれるであろう。彼との信頼関係は大切にしたほうがいいぞ。



Rebeeca Chambers

化学関係の卓越した知識を買われて今年入隊した新人。今回の任務が初出動だったのにもかかわらず、大変なことになってしまったようだ。

入隊したばかりのレベッカ。その探索技術や戦闘技術などは、まだまだ未熟。そのことにはプレイヤーも頭を悩ませるであろう。しかし、彼女も必死にいろんなことで役に立とうとしている。サポート次第ではきっと一人前になってくれるはずだ。長い目でみてやろう。

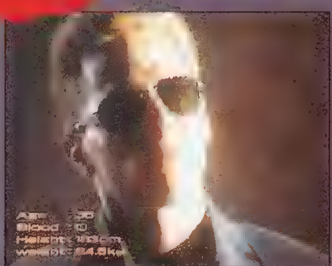


Albert Wesker

スターズの隊長。アルファチーム（スターズはアルファとブラヴォーの2部隊で構成されている）の隊長も兼ねている。

外部の大手企業から引き抜かれてきたという経歴をもち、増加の一途をたどる都市型テロや多様化するさまざまな犯罪に対処すべく設置されたスターズを、その優れた能力でうまく機能させてきたという優秀なる人物。

頭脳明せきで鋭い洞察力を持つ頼れるリーダーである。



役に立つ!? 戦闘講座

館の調査を進めていくには、その間に数々の敵と相対していかなくてはならない。敵の種類はさまざまで、メイン（?）で襲ってくるゾンビや犬のような生き物、カラスなど本当に多種多様である。ここではその中でも比較的弱そうなゲーム序盤で出会う敵について詳しく説明していこう。これらの敵以外にも、もちろんいろんな敵が襲ってくるはず。今から心の準備をしておこう。


▲ときには蹴る！　なんてこともしたりするぞ。

黒い獣

振りむけばゾンビ犬!!

まず犬のような生き物（以下、犬）から紹介（?）しよう。この犬はオープニングでアルファチームのみんなを襲ってきたあの犬である。動きがとても素早く、最初襲われたときは、なにもできずに相手にされるがままといった状況になってしまったりするかもしれない。そういった状況に陥らないようにするためには、これは他の敵と闘うときもそうなのだが、敵との間合いを十分に取って応戦するようにしていこう。攻撃の体勢（銃やナイフを構える動作）を取っているときは、プレイヤーは移動することができないので、間合いを十分に取っていないと敵に後ろから前から好きなように攻撃されてしまうことになってしまうぞ。壁を背にして闘ったりするのはけっこう使えるかもしれない。いろいろと考えて闘っていくようにしよう。犬に対しての攻撃は、銃があれば威力の点でナイフよりも上なので銃を使った方が当然よいが、もし弾切れなどの場合はナイフでも十分応戦可能なのであせることはないぞ。銃を使う場合は犬の動きが素早いので、きちんと狙いを定めて撃っていこう。犬は大きさはそれほどでもないので、自分の下の方から襲ってくる感じになるだろう。下からの攻撃は慣れるまでがひと苦労だぞ。

とりあえず、犬と戦闘するときはその素早い動きに惑わされないように、落ち着いて自分の位置を確保し、冷静に犬の動きを見てそのスキに攻撃を叩きこんでいくようにしよう。

犬との闘いはあせったら負けだ。常に冷静に行動していこう。


▶長〜い、長〜い廊下。何かあるのかな？


▼やっぱり来た！　それも後ろからという最悪の事態！


▶逃げ…ようと思ったが間に合わない！


▼うわ!!　やられた！　早く反撃しなければ。

し・た・い♡

し・た・いとは、死体。そうゾンビのことである。このゾンビとは最初から最後まで長い付き合いをしていくことになるであろう。そういったことからもきちんとしたゾンビの対処法を覚えておかないと後々苦労することになるぞ。

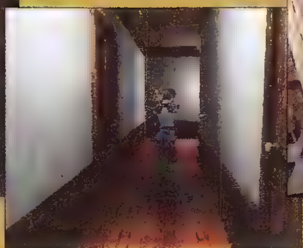
ゾンビは動きは遅いが体力がけっこうあり、銃を使っても倒すのには苦労させられるであろう。しかし、先程も述べたとおり十分に間合いを取っていれば百戦錬磨のスターズには取るに足らない相手だ。もし万一ゾンビに接近され、つかまれて噛みつかれた場合は方向キーとボタンを連打すれば振りほどくことができるので覚えておこう。

倒すのが面倒なときは、逃げるのもひとつの手だ。体力が少ないときや銃の弾が切れているときなどは無理をせずに逃げ出すようにしよう。ゾンビは移動が遅いのでまず追いつかれることはないはずだ。敵を振り切るときにはダッシュを使うとより逃げやすいぞ。

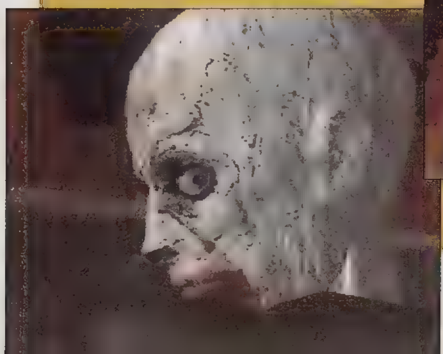

▲何か倒れているぞ？　何だろう？


▶キャ！　ゾンビ！　ちょっと油断したわ。


▲これは誰の皿だろう？


▼何かいるっ！　何!?


▲何者！　顔を上げなさい！


▼出たわね！　さあこっちへいらっしゃい、退治してあげるわ！

役に立つ!? 探索講座

館の中にはさまざまな罠や仕掛けがプレイヤーを待ち受けている。アクションボタンでいろんな怪しそうなところを徹底的に調べまくっていこう。意外なところで意外な物が見つかったりするかもしれないぞ。

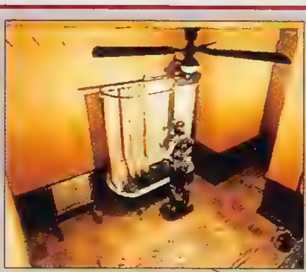
ゲームをしていると、姿は見えないのに敵の歩く音やうなり声などが聞こえてくることがある。そんなときは要注意だ! 探索中は音にも十分注意するようにしよう。



▲不気味にそびえたつこの館に何が起きるのか。

不気味な館

敵に追い立てられるようにして逃げ込んで来たこの館。これからこの館で何がプレイヤーを待ち受けているのか。とにかくあらゆるところを調べ尽くしていくしかないだろう。そこでプレイヤーは数々の謎のアイテムを発見することになる。何に使うものなのか? どこかの扉を開くカギなのか? それとも、どこか定められた場所に置くと何かの仕掛けが作動したりするのだろうか? 謎は尽きないであろう。最初のうちは何もわからないまま探索を続けていくことになると思うが、そのうちにいろいろとわかってくることがあるはずだ。初めは隅から隅まで行けるところはすべて行くようにして、取れるものはすべて取っておくようにしよう。今は何に使うかわからない物でもあとで必ず必要になるはずだ。その時になってナイなんてことになったら目も当てられなくなってしまうぞ。それだけ館の中を回ってもまだ見落としているものが、必ずあるはずだ。二度三度とくまなく館の中を探索していこう。詰まったときは、少し落ち着いて、まだ行ったことのない場所などがないかマップを表示して確認していくといいぞ。



▲う〜ん。このバスタブ何かありそうね。

▼この水を抜いたら何か出てくるのかな?





◀ショットガン発見! 強力な武器だ。



◀怪しい絵。これにも何か謎が隠されているのか?



◀ドア以外特に目立つものもない小部屋。ここにも何かあるのだろうか?

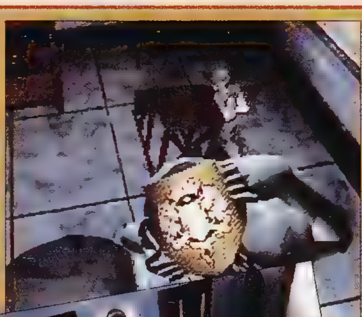
謎は深まる…

館をくまなく探索していれば、いろんなことがわかってくると思う。それでもまだわからない謎などがあった場合は、仲間がいたら仲間に聞いてみるのもひとつの手だ。何か重要なヒントを話してくれるかもしれないぞ。

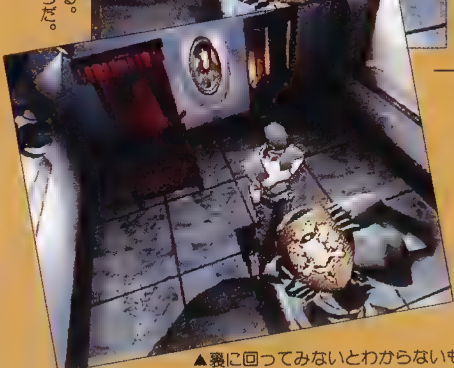
探索を続けているといろんなアイテム(武器、薬など)を手に入れられることは先程述べたが、そのうちにアイテム数が多くなりすぎて持ち切れなくなってくるはずだ。ジルならまだしもクリスでプレイした場合は、それは切実な問題になってくるはず。そういうときは、どこかの部屋にあるアイテムボックスのなかに、持ち切れなくなったアイテムを保管しておくことができるので、早めにアイテムボックスの位置を確認してうまく活用していこう。ただし、必要最小限の物(武器やジルのキーピックなど)まで保管してしまうと必要なとき(敵に遭遇して戦闘になった時やカギのかかったドアなどがあった時)に使える物がないといった状況にもなりかねないのできちんと考えて気をつけて保管するようにしよう。



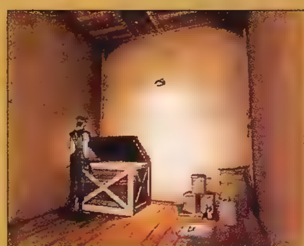
▲この銅像何かあるわね。



▶物を押して動かすこともできる。これは階段を動かしているところだ。

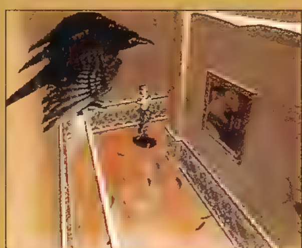


▲裏に回ってみないとわからないものもあるぞ。



▲これがウワサのアイテムボックス。不要品はこちらへ。

▼カラスのいる部屋。いやな雰囲気が漂っている。



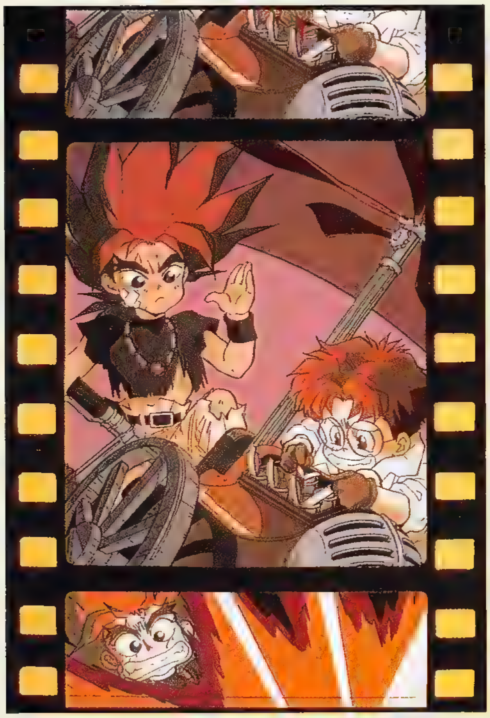


■発売日：3月22日予定
■メーカー：ハドソン
■価格（税別）：6800円
■ジャンル：RPG

魔法と科学が共存する空想科学世界がサターンに登場だ！

アニメ化され大好評だった『空想科学世界ガリバーボーイ』が、ついにサターンに登場する。

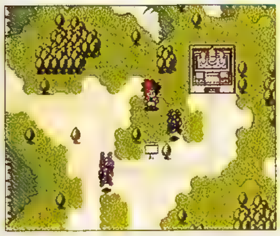
アニメーションの映像をそのまま取り込んだ美しいビジュアルによるイベントで話題になったPCエンジン版を、移植に際して2枚組にボリュームアップ！　色数の増加によりビジュアルの強化が可能になったサターン版は、口や目の動きによる演出の強化、戦闘中のモンスターのアニメーションパターンの増加、『ガリバー』独特のシステム〝マインダー〟（後述）の使用時にビジュアルが追加されるなど、PCエンジン版をプレイしていても、楽しみな移植内容になっている。魔法の効果や消費ポイントが表示されるようになるなど、よりプレイしやすくなっているぞ。


◀アニメーション取り込みのイベントがふんだんに盛り込まれているぞ！

原作の持ち味を生かしたシステム

ゲーム版『ガリバー』は、アニメ版と同じく魔法と科学が共に存在する19世紀の地中海を舞台に、ストーリーが展開される。機械による世界征服を企む覇王〝ジュドー〟が率いる〝イスパニア大帝国〟に対して、主人公の少年〝ガリバー〟、彼の親友である自称天才発明家の〝エジソン〟、そして謎の歌姫〝ミスティ〟の3人が、力を合わせて闘っていくことになる。

『ガリバー』は、街などでの情報収集（重要人物は、バストアップのグラフィックと肉声が挿入される）、フィールドやダンジョンの探索、イベントの繰り返しでゲームが進んでいく。戦闘は、移動しているシンボルに接触することで発生するので、うまく回避していけば余分な戦闘をしなくてすむようになっているのが嬉しいところだ。戦闘自体も通常のRPGとは異なり、〝たたかう〟というコマンドが存在しない。ガリバーなら〝左手〟コマンドで手に装着した〝魔拳マインダー〟（ディスクを入れ替えることで、会心の一撃の時にさまざまな効果を発揮する）で攻撃したり、エジソンなら得意の〝発明品〟や〝バネ〟を使って、ミスティは形見の〝指輪〟の力を借りたり、〝歌〟ったりといった原作の持ち味を生かしたものになっている。忘れてはならない、もう1人の仲間である妖精の〝フィービー〟は、プレイヤーがコマンド入力することができず、勝手に行動するといったきまぐれぶりも再現されているぞ。（せつな）


▲フィールド上のモンスターに接触しなければ、戦闘にはならないのだ。

敵は機械化軍団を操る覇王・ジュドー


◀イスパニア大帝国の最高権力者である覇王〝ジュドー〟。


▼キャラクターの顔の上のメーターがいっぱいになれば行動可能になる。


▲魔法マインドは、数々のイベントを経験することで目覚めていく。

主人公ガリバー＆妖精フィービィー


▲◀主人公の少年〝ガリバー〟と、彼に魅せられ片時も離れようとしない妖精の〝フィービー〟。戦闘中もずっと一緒だ。

伝説を塗り変えろ CG昔話 じいさん2度びっくり!!

■発売日：3月8日
■メーカー：アイディアファクトリー
■価格(税別)：5800円
■ジャンル：アドベンチャー

昔話を作り変えるんだ

『じいさん2度びっくり!!』は、キャラクターチェンジシステムを使った新しいタイプのアドベンチャーゲームだ。

キャラクターチェンジシステムと言うのは、昔話の道具やキャラクターを自由に入れ替えることができるというもの。だから、桃太郎が泥舟に乗ったり、サルの前世が分かったりとストーリーをプレイヤーが作るシステムだ。例えば、桃から生まれるはずの桃太郎が生まれてこないで、犬や猿が生まれてきたら、びっくりするだろう。そういうふうに、プレイヤーが想像しながら、ゲームをすすめてイクぜ。画面も一風変わってはいるが、キレイなCGで描かれているぞ。話の途中でキャラクターを変えられるので、桃太郎の話がベースでもサルかに合戦の話などが割り込んでくるのだ。


▶昔話っぽくない人がいるぞ。



▲こんな感じで進んでいく。

なめんじゃねぇぞ NEO昔話!!

まあ自分で作ると言っても、主要なキャラクターは存在するので、紹介してみよう。

桃太郎
昔話の代表的なキャラクター。川から流れてきた桃をお婆さんが拾って、その桃から生まれてくるということが事の始まりで鬼退治に行く。



▶サルだ。悪そうな感じだ。

お爺さん
ごく一般的に出てくる普通のお爺さん。このタイプにはこぶとり爺さんや良いお爺さん、悪いお爺さんなどが存在するので見分けるには注意が必要だ。

お婆さん
ごく一般的に出てくるこれまた普通のお婆さん。このタイプにも良いお婆さん、悪いお婆さん、さらにやまんばなどの存在が確認されている。



▶これはストーリーテラーのばあさん。

兎
うさぎと言ってもただのウサギじゃないぞ。悪を憎み正義を愛し、頭も良くて人(?)もいい、三拍子揃ったキャラクターだ。

あか太郎
お爺さんとお婆さんがフロに入ったときに体中の垢で人形を作り、不思議なことに命を持つようになったのがこのあか太郎。気は優しくて力持ちの性格でみんなに愛されている。

このほかにもたくさんのキャラクターが登場するのでいろいろ探してみて話の幅を広げよう。

とりあえず、こんなかんじのゲームなんだけど、今までにない感じだよね。（スピ）


▶こいつは良い奴だ。



▶そうらしい…。

学生はパチンコやっちゃいけないよ



■発売日：4月下旬予定
■メーカー：ティー・イー・エヌ研究所
■価格（税別）：5800円
■ジャンル：RPG



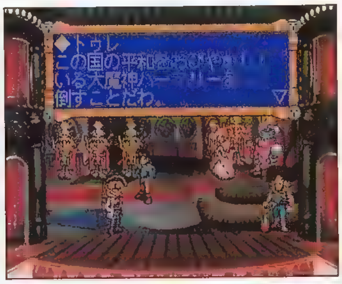
主人公は運がいいのかはたまた運が悪かったのか、パチンコ屋でバカヅキしているところを突然チューリップランドの勇者バルトに召喚（らち？）されてしまう。召喚された目的は他でもない、バトルはツキのなくなった自分に代わって、主人公を強制的に勇者の後継者にしてしまっただけなのである。そして、チューリップランド国王ドルバッコ3世に会い、悪の帝王ハーマリーの部下、ラパン一味がチューリップ姫を誘拐しようとしている話を聞き、そしてそのラパン一味を成敗するよう依頼される。しかし、その脅迫の実行日はマヌケなことに今日らしかった。そしてラパン一味が現れ、予告通り一同の目の前でチューリップ姫はさらわれてしまう。気絶するドルバッコ3世、急いでラパンを追わなくてはならない。

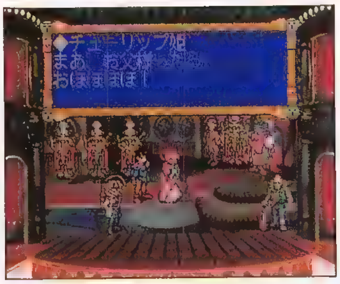
腕利きの親衛隊の2人、筋骨隆々のセッテ、錬金術指南役のトゥレを引き連れ、チューリップ姫を助けるため主人公は旅立つのであった。



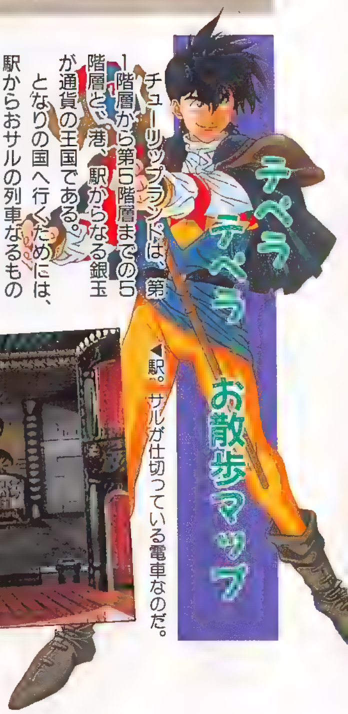
◀あらまー、一般人の主人公が急に勇者呼ばわりなんてねぇ。





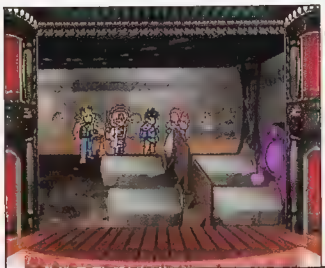




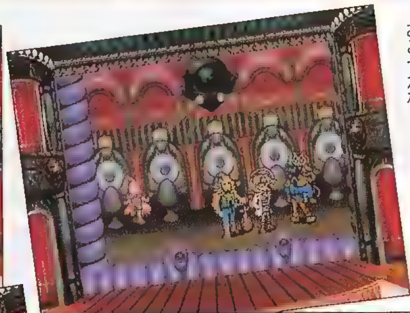


チューリップランドは、第1階層から第5階層までの5階層と、港、駅からなる銀玉が通貨の王国である。

となりの国へ行くためには、駅からおサルの列車なるものに乗っていかなくてはならないらしく、運賃も異常に高い。町の情景はというと、パーラーなるパチンコ屋がある以外はいたって普通の町なのではあるが、ドルバッコ3世が重税を課しているために市民の国王に対する感情は冷たいようだ。（在日宇宙人）



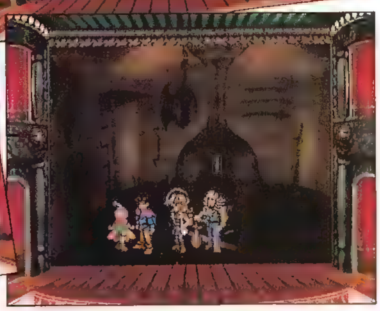
▶ここが宿屋で、セーブもここで行うのだ。



◀パーラー。路銀はここで稼いでおこうかな。



▶市場。国民は国政に不満をもっているようなのだ。



◀武器屋。戦いは、装備を整えてから行うのが常識。



◀駅。サルが仕切っている電車なのだ。

翔べ！　少年と共に

パンツァードラグーンツヴァイ



謎の飛行船の攻撃により、少年は本当に孤独となってしまう。
だが、"ドラゴン"ラギと共に戦わなくてはならない。それは運命なのだから…。

SATURN

■発売日：3月22日
■メーカー：セガ・エンタープライゼス
■価格(税別)：5800円
■ジャンル：3Dシューティング

これはもう、ただのゲームではない映画そのものだ!!

今回の『パンツァードラグーンツヴァイ』紹介は、ランディの住む世界について説明しよう。

ランディたちの生きる世界は、もうすでに文明の退廃期にあり、原始的な（中世ヨーロッパの雰囲気に近いのであろうか）生活が営まれていた。しかし、帝国は1000年以上も前に失われたはずの、旧世紀のテクノロジーを研究し復活させることに成功するのである。そして彼らは領土内にある遺跡を採掘し、旧世紀の遺物を現代によみがえらせることとなる。

帝国はその力を軍事関係の充実に注ぎ、空を飛ぶ戦艦や、地を高速に移動する砲台など次々に新兵器を開発し勢力を拡大していくことになる。

しかし、彼らは旧世紀の兵器や技術を完全に理解し使用しているのではなく、使用方法の解明された一部（エンジンや攻撃兵器）を今まで使用してきた兵器に乗せている、もしくはくっつけているにすぎない。

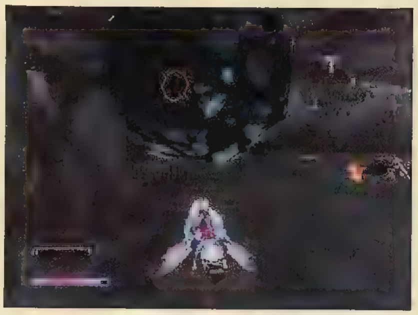
そして、その原理を解明しているわけではないので、独自の開発までには至っていないのが現状である。

帝国の兵器はこのような状態なので、現在でもかなり高度なもの（重力兵器や光学兵器）は扱いが困難であり、それ以上に保存状態が悪いため復活していない。

そしてこの未知の兵器の存在は、帝国の勢力を一気に拡大させることとなるのだ。　（ビーターと狼）


▲炎に包まれるランディの村。いったい村になにが起こったのか？


◀ランディの目の前に立ちふさがる人型の生物ハヌマン。

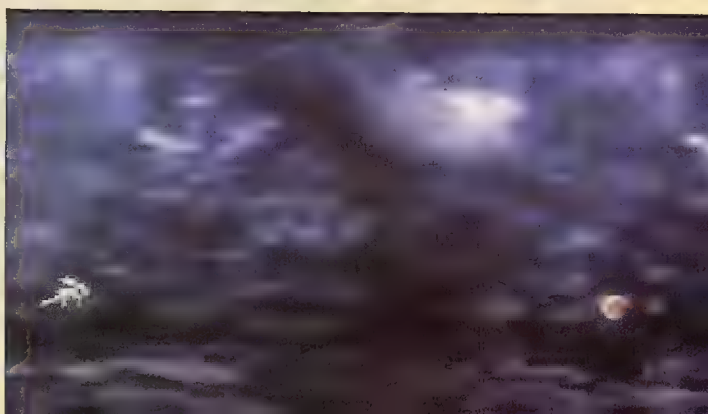

▶巨大な球体は旧世紀の強襲ポッドであった。

EPISODE 0

帝国は旧世紀の兵器を使用した空中戦艦で、一気に前線を瓦解させその後に歩兵による占領を行うといった、まったく新しい戦術でその占領地を次々に増やしていく。だが、大陸南部で力を持つ国家メッカニアが、連邦領土内で攻撃装備がほぼ完全に機能する雷撃（光学）兵器の復活に成功することで事態は急変する。

メッカニアは各部族の代表からなる連合国家で、帝国に対抗すべく旧世紀研究を進めていた。だが、彼らはエンジンの完全な調整を行うことができないため、帝国のような空中戦艦などの開発には至っていない。

これが帝国とメッカニアの圧倒的な力の差であり、帝国にとってはメッカニアなど南の小国のはずであった。しかし、その雷撃（光学）兵器により、情勢は五分五分とまではいかないものの、メッカニアが盛り返したのが現在の状況なのである。


▶かつて広大な大地に人は何を思い、なぜこのようになったのであろうか。

EPISODE 1

謎の船からの光に包まれた村に向かうランディとラギ。

一体何が起こったのか？ 焼け落ちた家の残骸が（謎の船の力の）恐ろしさを物語っている。逃げ回るクーリア。村人はどこに行ってしまったのであろうか？ 残された生活の跡から、その慌てぶりがうかがえる。

そして建物の陰から謎のドラゴンが頭上をかすめていく。このドラゴンと後にライバルとして戦っていくことになるとは、ランディは知るよしもなかった。ドラゴンを目で追っていくと、その先には崖から見えたあの巨大な船があった。

村の出口に立ちふさがる謎の船。無謀とは知りながらも、ラギは飛び上がる。それを待ち受けるかのように行く手をさえぎる攻性生物。船から先程のドラゴンが出現、ラギたちは威嚇され墜落する。

謎の船とその軍団は何事もなかったかのように過ぎ去っていった。



◀溪谷の先には断崖絶壁が待ち受けていた。吸い込まれるかのように、飛び立とうとしている。果たしてラギは再び舞うことができるのだろうか？



▶断崖絶壁から見下ろす風景は一面雲に覆われている。それは雲の海のように見える。急に広がっていく大空の風景は、見る人を必ず驚愕させるであろう。



▼飛ぶことに成功し、華麗に宙を舞うラギ。その姿は雲の海を泳ぐかのようである。しかしこれはランディたちの長い旅の始まりでしかないのだ…。



◀いずれライバルとなるこの白いドラゴンとの遭遇。そして決着の行方はいかに？

EPISODE 2

村をあとにした、ランディとラギは溪谷地帯を進む。しかしここは攻性生物の住居であった。いや応なしに追われることとなるが、逃げた先でランディたちはメッカニアの国境警備隊に見つかり、戦うことになる。

まさか、自分の村で飼育したクーリアに誰が襲われると思うだろうか。

そしてラギは崖から舞い上がる。まさにその姿はドラゴンそのものであった。

迷いこんだ先にはメッカニアの重要拠点があるようだ。ここは今まさに攻城戦が繰り広げられている最中であり、城からあの雷撃（光学）兵器が線となって飛び交っている。帝国はこの戦いに大戦力を投入しており、やはり帝国側の勝利はゆるぎないものなのだが、この戦いにはただ勝利するだけでなく、帝国はメッカニアから何かを奪うのが目的であったようだ。しかし、いったい何を奪ったのかはランディには謎であった。



▲襲いくる攻性生物の群れ、逃げるランディとラギ。荒野には危険が待ち受けているのだ。



▲大空での攻防戦。帝国の飛行技術はほかの国には存在しない。だから帝国は他を圧倒する戦力を持つことになったのだ。



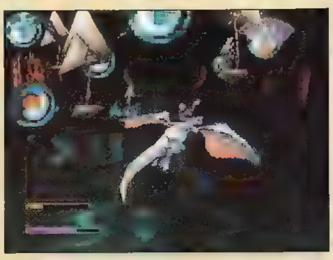
◀生い茂る森林地帯でもランディたちは帝国の兵器に追われることになる。そしてこの先には何が待ち受けているのであろうか？



◀禁忌として誰も近寄らないこの森には、かつての末裔たちが巣食う。

▼最新鋭の帝国地上部隊からランディとラギは果たして逃げられるか？

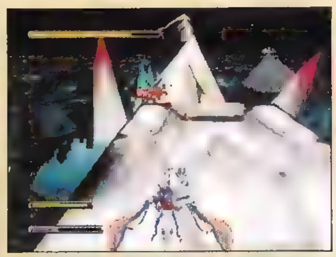




▲ランディたちは巨大地下プラントに迷いこむ。襲いくるガードロボットたち。

▼巨大プラントの先には、人造湖がありそこで生物兵器と戦うことに。





▲数々の光学兵器をそなえた生物兵器ランドーラに追われるランディ。

みんな待ってた。ついに登場『エヴァンゲリオン』！



テレビで大人気の『エヴァンゲリオン』がサターンで出るぜ。

SATURN

■発売日：発売中
■メーカー：セガ・エンタープライゼス
■価格（税別）：5800円
■ジャンル：アドベンチャー

これがサターンのエヴァンゲリオンだ

テレビアニメや漫画で絶大な人気を誇る『エヴァンゲリオン』がついにゲームになってサターンに登場だ。

ゲームはアドベンチャーになっていて、主人公の碇シンジの行動を選択肢の中から選び、それによってシンジの行く道を決めて楽しむって感じだ。ストーリーには3本の骨子があって、伏線によっていろいろな分岐によって行き来して最後まで進んでいくぞ。ストーリーは全部で50以上もあり、超美麗なアニメーションで展開していく。

戦闘による分岐もあり、まあそのことは後で説明するが、ゲームをクリアすると、プレイヤーが通った道のりが1話に編集されて自分だけのオリジナルストーリーをアニメのように見ることができるぞ。



▶これが使徒だ!!



◀こんなかんじでゲームは進んでいくぞ。

さきほど3つのストーリーがあるといったが、そのストーリーを説明してみよう。戦闘編、学校編、放浪編のストーリーを説明していこう。

●戦闘編

戦闘が多く含まれているシナリオ。シンジの記憶を吸収した使徒がシンジの恐怖の記憶を使って攻撃してくる。シンジは恐怖に勝てるのか。

●学校編

文化祭を前に盛り上がる学校での生活を中心にしたシナリオ。記憶を取り戻すきっかけになるかもしれないとのミサトの意見で、学校に行くシンジ。記憶喪失なのを良いことにアスカやトウジ、ケンスケにあることないことふっかけられて…。

●放浪編

戦いから逃げ出したシンジの心の葛藤を描いたシナリオ。自らの手で記憶を取り戻そうとネルフから逃げ出したシンジは、あてもなく町中をさまよい歩く。そこに再び使徒の襲来。苦戦するレイ、アスカを目の当たりにしたシンジはその時…。

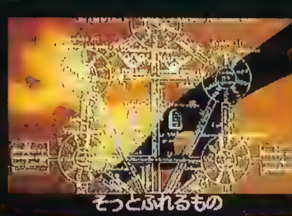
これらの3つのストーリーを分岐によってシナリオを組み立てていくわけだ。最高の『エヴァンゲリオン』をきみの手で作るのだ。

これがオープニングだ

オープニングはアニメのものと、まったく同じだ。今回はその一部を載せてみた。



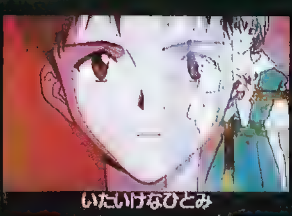
むねのドアをたたいても



そっとふれるもの



もとめることにむちゅうで



いたいけなひとみ

これが『エヴァンゲリオン』の主なキャラクターだ

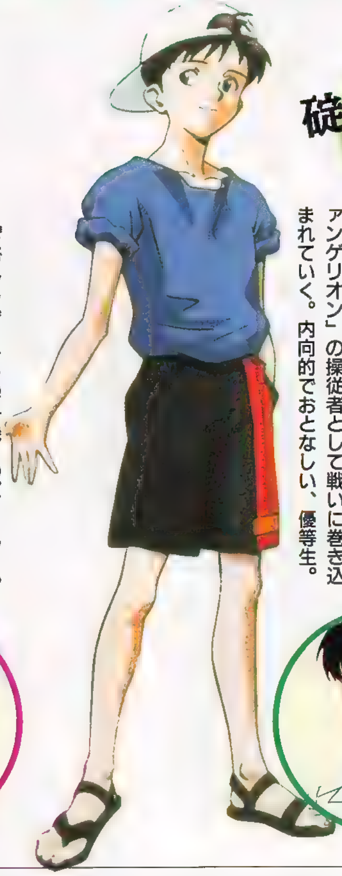
惣流・アスカ・ラングレー



「エヴァンゲリオン弐号機」のパイロット。
「エヴァンゲリオン」の開発当初から専属操従者として特殊教育・訓練されており、パイロットとしての自覚とプライドは十分。日本とドイツ系アメリカ人のクォーター。勝ち気で男嫌い。シンジにつっかかることも多い。思ったことはすぐに行動に移すタイプ。



碇シンジ



「エヴァンゲリオン初号機」のパイロット。
中学2年生。
母親は他界し、父親と離れて暮らしている。その父親からの突然の知らせにより第3新東京市を訪れた日、使徒も都市に襲来し、「エヴァンゲリオン」の操従者として戦いに巻き込まれていく。内向的でおとなしい、優等生。



綾波レイ



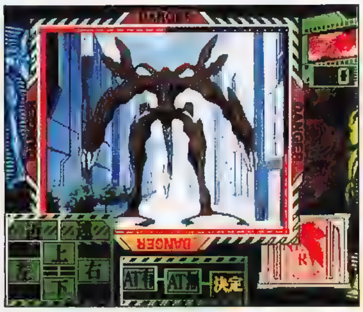
「エヴァンゲリオン零号機」のパイロット。
アスカと同様に、開発当初から特殊教育・訓練を受けていた。起動実験中に事故に遭い、重傷を負う。
無表情・無口で自分の感情をほとんど表に出さない。ただ与えられた任務を黙々と遂行するのみである。



戦闘もスゲーゼ

「エヴァンゲリオン」の目玉としては、戦闘がある。これによってストーリーが大きく変わるので、重要だぞ。
戦闘が始まると、3ラインのスロットが出てくる。2枚以上味方のパネルが出てくると、こちらの攻撃ターンになり、逆に2枚以上の敵のパネルが出てくると、こちらは防御ターンになるのだ。パネルの下には数字が書いてあり、その合計が基本攻撃値になっている。
戦闘は都市の中を移動しながら進行していく。プラスエリアとマイナスエリアがあり、プラスエリアはシンクロ率またはライフが増える。マイナスエリアはその逆だ。
攻撃ターンは、まず使徒のムービーが流れ、制限時間が一周する前に使徒が遠距離にいるか近距離にいるかを確認して、RかLボタンで距離を決める。次は相手がATフィールドを張っているかをみる。張ってるようならナイフで攻撃、張っていないようなら、マシンガンで攻撃だ。それらを決めたら、Cボタンで決定だ。シンクロ率が高ければ必殺技も使えるぞ。だが、入力を失敗したり、コマンドが遅かったりすると、攻撃に失敗して反撃を受けてしまうぞ。防御ターンはさっきの逆と考えればいい。

（スピード男爵）



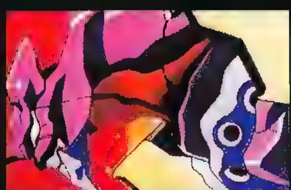
▶戦闘画面だ。これは遠距離だ。



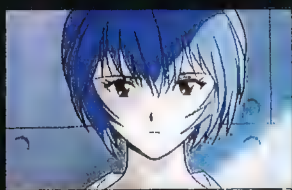
まどべから　やがてとびたつ



はねがあること



はるかみらい　めざすための



そのせなかには　はるかみら



いたいけなひとみ



大人気の龍虎シリーズの続編がついに登場だ。

NEO GEO CD

■発売日：未定
■メーカー：SNK
■価格：(税別)未定
■ジャンル：対戦格闘


▲キタイ度・大だ。



▲アツイゼ！　龍虎の続編！

龍虎再び そして新システム

『餓狼伝説』シリーズに並ぶSNKの人気作『龍虎の拳』シリーズに、ついに最新作が登場！ 今回で3作目となるタイトルは『アート オブ ファイティング 〜龍虎の拳 外伝〜』だ！！

今回は外伝ということもあって、主人公のリョウとロバート以外はすべて新キャラに変わっている。人気キャラのキングやユリが使用できないのが残念だが、6人もの新キャラでプレイできると思えばたいした問題じゃないだろう。

新システムもいろいろ追加され、熱いバトルがさらにヒートすることは間違いないぜ！！

新システム① さばき動作

←＋Cでキャラクターはさばき動作を[illegible]

これは相手の攻撃を[illegible]攻撃を受け流し、相手を転ばせることができるのだ。



新システム② ラッシュ攻撃

ボタンをタイミングよく押すことによ[illegible]

レバー前入れA(B)で出るが、いろいろあるので探してみるのも面白いぞ。


▶ボコボコだぁ〜。

新システム③ ULTIMATE KO

基本的には、2本先取で勝負が決まるが、相手の体力が残り少ない時に、多くのダメージを与えた場合、ULTIMATE KOとなって、対戦でもCPUも1ラウンドで相手を倒すことができるぞ。



▶終っちゃうよ。

気力ゲージについて

龍虎シリーズの伝統といえば、そう、この気力ゲージである。このゲームの必殺技はいくらでも出せるというわけではなく、気力がなければ必殺技は出せないのだ。なくなったらボタンを長く押せば溜めることができるぞ。


▶溜めろ！

超必殺技について

これは、『龍虎の拳』の時からあるもので、リョウやロバートの龍虎乱舞がそれである。

今回も超必殺技は健在で、繰り出すにはそれなりの条件がある。気力ゲージが4分の3以上、体力ゲージ4分の1以下でないと繰り出すことはできない。

龍虎シリーズの醍醐味は超必殺技にあるのだ。


▶やはりコレ！

『龍虎の拳外伝』キャラ紹介

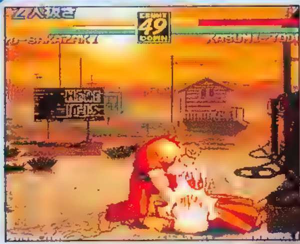
ART OF FIGHTING

昔のキャラはいなくなったが、新キャラもかなりキレてるぜ!!

今回もバリバリだぜ。

年齢：22歳
格闘ジャンル：極限流空手

極限流空手の使い手でロバートの親友、そしてライバル。ロバートから急用でグラスヒル・バレーへ向かうとの電話が入った。妹ユリとのデートをすっぽかすとは余程の事件なんだろうと思っていた所へ、玄関のチャイムが静かになった……。今回はロバートを追うことになる。



▲ロバートを追え！

如月影二？　大した事ねえよ。

年齢：28歳
格闘ジャンル：忍術

如月影二と共に忍術の修業を行っていた男。総帥の高齢化に伴い、次期総帥の人選を行われたが、影二のみ候補に挙げられたことを不満にもち、山をおりる。その後、打倒影二のため世界中を回る。

ある時グラスヒル・バレーで夜な夜な行われる賭け試合の噂を聞きつけ……。



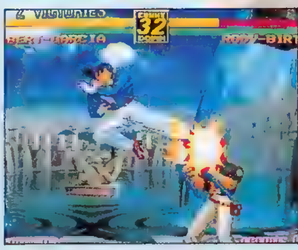
▲忍術を使いこなせ！

金？　うん持ってるよ。

年齢：22歳
格闘ジャンル：極限流空手

イタリアの財閥ガルシア家の長男。そして極限流空手の使い手。

財団の運営を任せたいという父親の願いを拒み続け、自由で奔放な生活を続ける。ある日、偶然出会った幼なじみのフレアと再会し、彼女をグラスヒル・バレーに住むワイラーのもとへ送るところから物語は始まる。



▲リョウのライバル。

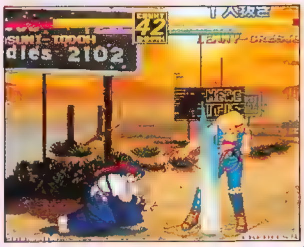
藤堂の娘か。親父は？

年齢：16歳
格闘ジャンル：合気道＋古武術

古武術の達人、藤堂竜白の愛娘。病弱な姉に代わり、父親に稽古を付けてもらっていた。数年前、父親はリョウに敗れ行方不明となる。

行方不明の父を探すため、母親を説得していたのだが、いつまでも許されないため、香澄は密かに家を出た。

▼今度は娘だ。



トンファーか。どんなかな。

年齢：23歳
格闘ジャンル：トンファー使い

表向きはサウスタウンの私立探偵。しかし本業は犯罪者を追うバウンティーハンター。しかし、本業は鳴かず飛ばず程度でしかない。ある日友人のレニィから大きなヤマの仕事が舞い込んできた。グラスヒル・バレーでフレアを探してくれと依頼がくる。「グラスヒル・バレー？　あんな田舎町にかよ。勘弁してくれよ」

▼大きなヤマをゲットしろ。



ローレンス？　ちがうって。

年齢：30歳
格闘ジャンル：護身術

ガルシア家のスペシャルエージェント。ロバートの父の依頼でロバートを本国へ連れ戻すよう依頼を受ける。

まず最初に彼はリョウの家を訪ねたが、肝心のロバートはグラスヒル・バレーへ向かったということだった。カーマンはリョウを同行させ、グラスヒル・バレーへと向かった。



▲ロバートをつれもどせ！

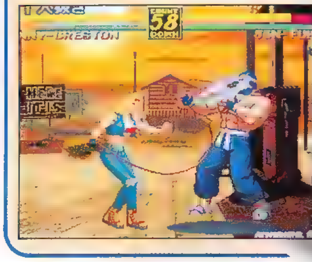
ムチ使いだ。はうぅ〜ん♡

年齢：23歳
格闘ジャンル：ムチ使い

「ごちゃごちゃ言ってんじゃないわよ。私は先にいってるからね後で追っかけてくるのよ」

フリージャーナリストでありながら、古い友人ロディと2人で何度かうまい儲け話にありついていた彼女は、今回もワイラーと名乗る男からフレアの捜索の依頼を受け、ロディに情報を流す。

▼ムチは痛い。



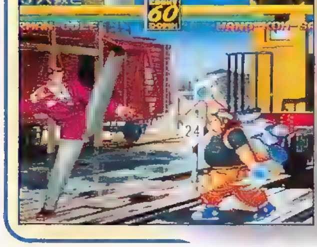
こいつひょっとしてアレ。

年齢：24歳
格闘ジャンル：心意六合拳

世界中の美しい景色をキャンバスに残すことを生き甲斐とする放浪の画家。しかし、一方で幻の拳、心意六合拳の使い手。彼は相棒のペリカン、ホエホエと共にグラスヒル・バレーにいたところ、少し目を離した隙にホエホエは2人の男女にちょっかいをだされているではないか。「ホエホエいじめちゃだめなのね」

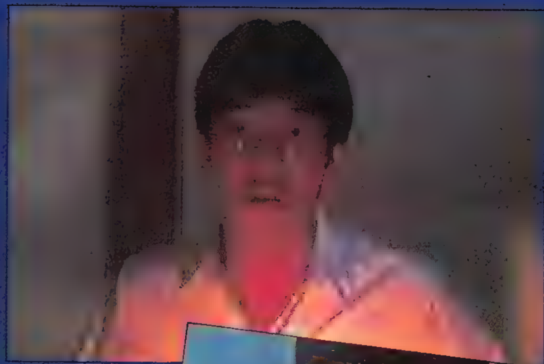
（スピーディＪ）

▼画家、そしてケンカ。



学校にある不思議な話を聞いてみたくないかい？

学校であった怖い話S





スーパーファミコンで大人気だった『学校であった怖い話』が大幅にバージョンアップしてプレイステーションに登場！
学校で起こった数々の怖い話。それにまつわる謎、謎、謎。
キミは解明できるか！

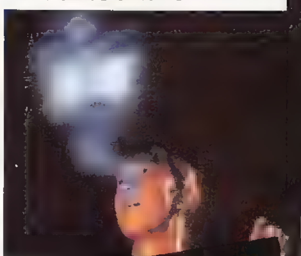
■発売日：7月予定
■メーカー：バンプレスト
■価格(税別)：未定
■ジャンル：ホラーアドベンチャー

学校で恐怖の体験

どこの学校にも七不思議というものは、存在する。音楽室のピアノの話や階段の段数が夜中になると増えるといったような話がそれだ。プレイヤーは主人公を操作して、新聞部の七不思議特集のため、学校にあるいろんな怖い話を聞き、七不思議にまつわる数々の謎を解き明かしていくのだ。いったい何が主人公を待ち受けているのだろうか？　語り部たちの話す怖い話とはいったい何なのか？

スーパーファミコン版『学校であった怖い話』をよりバージョンアップさせた今作。主人公の名前の変更はもちろんのこと、性別まで選べるようになり、より感情移入しやすくなっているぞ。これによって、主人公が男性の時にしか出ない話や逆に女性でないとプレイできない話なども出現するようになった。性別の違いによって、語り部の口調もちょっと変化するぞ。さらに、既存のシナリオに書き下ろしの新シナリオも多数加えられて、前作をくり返しプレイした人でも、また何度も遊べるようになっているのだ。語り部の話の要所、ゲームの山場ではムービーが取り入れられて、視覚的効果もバッチリ。その他にも、スーパーファミコン版のキャストを一新したりしており、撮り下ろしの画面写真で、一層の充実を図ったりしている。登場人物も大幅に増えて、魅力的なキャストが迫真の演技でせまってきたりするのだ。

（スカブー）



▼大きく広がってきた。何かの形がぼんやりと見えるが…。



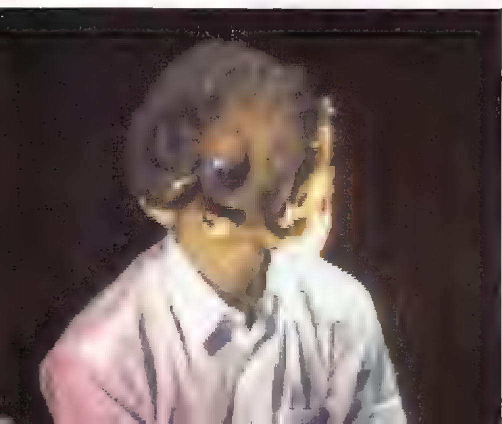
▲口からなにか飛び出してきたぞ！何だろう。



▼ひっ、人の顔だ！　女の人に見えるが、彼女は何か伝えようとでもしているのか？



▲通常はこんな感じでセリフが流れて、話が進んでいくのだ。









語り部によって話は進む

プレイヤーである主人公は新聞部の新入部員。7人の語り部たちから怖い話を聞きながら、ゲームを進めていくことになるのだ。

シナリオは、まず各語り部の話をどの順番で聞いていったかによって、さまざまに変化していくようになっている。さらに、各話の中にたびたび出てくる選択肢の選び方によっても、分岐するようになっているぞ。進み方によって、毎回違ったシナリオが遊べるようになっているのだ。



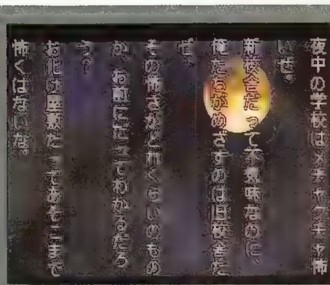
▲鏡の中に映る自分の姿を見つめている少女。

▼突然鏡から光が！ 彼女はどうなってしまうのだろう。



7人の語り部たち

主人公が属している新聞部の先輩[illegible]人それぞれの性格などをかるく紹介していこう。今後の話の役に立つよ[illegible]



▲語り部たちはどんな話を聞かせてくれるのだろうか？

荒井昭二

[illegible]ひとつ年上にあたる。最近の若者にしては、とても礼儀正しく、頭のよ[illegible]



細田友晴

彼にトイレを語らせたら、右に出る者はいないと言われるほど、その手の話のすばらしい情報をもってい[illegible]トイレにまつわる怪談をありとあら[illegible]



福沢玲子

主人公たちと同い年の同級生。それはもういつでもどこでも、とにかく元気な女の子である。かわいい口調で話すその怖い話は、普通の人の[illegible]かく聞いている人を話に引き込んでいく。女の子の心理にまつわる怪談をよく知っていたりする。



新堂誠

[illegible]る。クールな口調で語るその怖い話は、かなり迫力があり、聞いている者を話に引き込んでいく。



風間望

[illegible]男子生徒。彼と初めて出会った者は、不思議なことに皆ある種のとまどい[illegible]にこやかな顔の裏側には何があるのだ[illegible]れているのかもしれない。



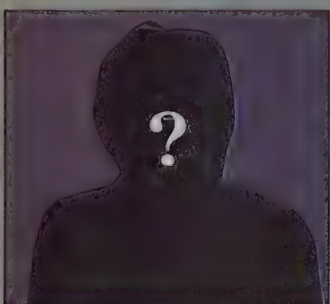
岩下明美

[illegible]にしてミステリアスな雰囲気をもっている大人の女性である。笑っていても、何か気にいらないことがあったりするといきなり態度が豹変した[illegible]理的に追い詰める語りは天下一品だ。



そして、7人目は…

[illegible]人目の語り部。当然、今はまだ名前[illegible]に7人目はいるのだろうか？ そして、いつこの部室に現れるのであろ[illegible]



首領蜂 DonPachi

根性なしじゃ生き残れないぜ!!

ついにやって来たぜ、硬派なシューティングが。その名も『首領蜂』。一筋縄じゃいかない敵どもを倒すことができるかな？ そしてもう一度言おう。「根性なしじゃ生き残れないぜ!!」

SATURN

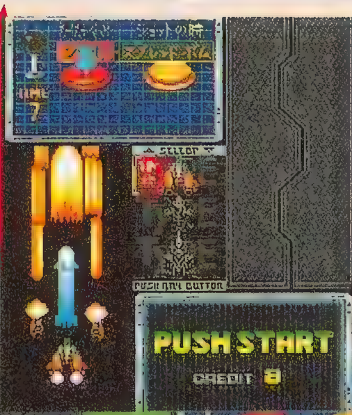
■発売日：4月中旬
■メーカー：アトラス
■価格（税別）：5800円
■ジャンル：シューティング

今、復活!! 伝統の〝正統派〟シューティング

アーケードで大人気だった正統派の縦スクロールシューティング『首領蜂』がセガサターンに移植が決定したのだ。大人気だった証拠として、第9回〝ゲーメスト大賞〟ベストシューティング部門にランクイン、審査員特別賞受賞にも輝いたことがあるのだ。

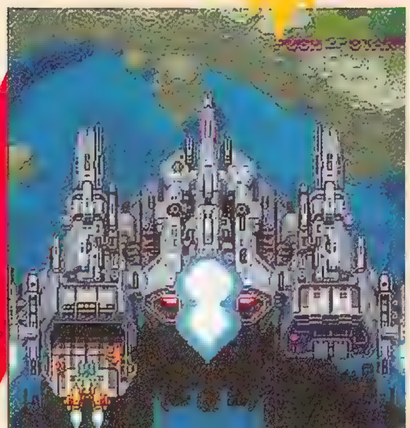
なかなか骨のあるシューティングなので、シューティングが苦手な人はちょっと敬遠気味だったかもしれない。でもそこは大丈夫。『首領蜂』でプレイヤーが操作できる機体は3タイプあり、前方への攻撃力が高い突進型〝Aタイプ〟、左右に移動時、その方向をカバーしてくれる細かい操作が可能な〝Bタイプ〟、扇状の広範囲にわたったショットを撃つことのできる、弾を当てやすい初心者向けの〝Cタイプ〟と上級者から初心者まで十分に楽しめるようになっているのだ。

『首領蜂』の最大のウリはなんといっても〝正統派〟であるということに尽きるだろう。最近のシューティングは、〝覚えゲー〟といわれるほどに知らないとやられてしまう理不尽な攻撃パターンをしてくることが多い。しかし『首領蜂』は違う。だが、それでもこのシューティングはぬるくはならない。それがこのゲームの魅力なのだ。






▶▼3タイプの機体、3種類の攻撃パターンを持つ機体をキミは操ることができるか？ 戦略性はほかのシューティングゲームをはるかに凌駕しているのだ。
漢なら気合いでAタイプを使え！ そしてガンガン突き進むのだ!!



▶母艦から発進しようとしている。そしてこれから激しい戦いの予感がしてくる。全5ステージを戦い抜き、勝利を自分のものとするのだ。

この過激さは並じゃないぜ!!

プレイヤーが操作する自機は、ひとつのボタンで、攻撃方法を変化させることができるのだ。ボタンを連打すればショットとなり、画面内に多くの弾をばらまけるのでテクニカルな攻略が可能となるが、弾に間隔があるので撃ちもらす可能性がでてきてしまう。そしてボタンを押し続けることでレーザーに変化するのだ。

レーザーは貫通力があり、特にボス戦を有利に展開させることができ、敵を撃ちもらすことはほとんどないのだが、レーザーを撃っているときは移動速度が遅くなってしまうので、弾をよけるのが難しくなってしまうのだ。このふたつをうまく使い分けれるようになることが上達への近道なのである。

そしてもうひとつの攻撃方法として、マルチボンバーシステムというものがあり、ショットとレーザーでは敵を一掃するボンバーの性質が変わるのだ。ショットのときは広範囲にわたって攻撃する「スプレット」ボムが、レーザー状態のときは全面への強力なレーザーボムで攻撃することができるのだ。

ボムは使えば使うほどストック数が増え、不使用ならボーナスが大幅に加算されるのだ。

ヨユウなんて言わせねえよ





▶危ないと思ったら迷わずに使え！ それがシューティングにおける生存術なのだ。



▼一気に画面内を一掃するスプレット（拡散）ボム。危険回避にもってこいなのだ。

▲スプレットとレーザー、意識しなくても状況別に使えるのがかなりナイスであるのだ。





▶通常攻撃もド派手なものが非常に多い。この機体は初心者向けなのである。やはり気合いで勝負しろ!!

◀ボス戦でかなり有利になれる「レーザーボム」は強力の一言に尽きるであろう。





▼見よこのボーナス得点を。破壊した敵もヒット数としてきちんと表示されるのである。

▲稼ぎまくって全一を狙え!! それだけの価値はこのゲームには存在する。

稼ぎまくれ!! ゲットポイント・ボーナスシステム

ゲットポイント・ボーナスシステムとは、敵を連続で倒したときにその得点が加算され続けるといった、パズル要素の強い『首領蜂』ならではのボーナスシステムなのである。

その計算方式は、100点の敵機が5機いたとする。普通に破壊してしまえば500点にしかならないが、その敵機を連続で破壊すると、最初に破壊した敵機の得点＋（1機目＋2機目の得点）＝300（①）点となる、さらに①＋（1機目＋2機目＋3機目の得点）＝600点となり5機全部では1000＋（1機目＋2機目＋3機目＋4機目＋5機目の得点）＝1500点となるのだ。

この計算方式だと、最初により点の高い敵を破壊しておいたほうが最終的な総合GPボーナスは高くなるのだ。そして普通に破壊するよりGPボーナスとして破壊したほうが、明らかに得点の差が出ているのがわかる。たったの5機で1000点もの開きがあるのだから、点取りゲーマーならかなり研究して取り組む必要があるだろう。

伝統に基づいた基本システム、そしてほかのシューテングでは味わえないほどの迫力、さらに新しいボーナス「ゲットポイント・ボーナスシステム」をひっさげて、君たちのシューティング魂を熱くすることは間違いないであろう。（ぴーたー）

茶化すな！

MORTAL KOMBAT II

サターンを舞台に再び始まる殺戮の宴。魔人ショウ・カンの野望を打ち砕け！

SATURN

■発売日：発売中
■メーカー：アクレイムジャパン
■価格（税別）：5800円
■ジャンル：格闘アクション

物語は終焉を迎えず、再び始まろうとしている…

この『モータルコンバット』シリーズは、数ある格闘ゲームの中でもひときわ異彩を放つ存在だといえるだろう。他の格闘ゲームとはちょっと違った操作系や世界観、究極神拳と呼ばれる必殺技などが『モータルコンバット』の世界の魅力といってもいいだろう。

最初は「難しそうだ」と思う人もいるかもしれない。しかし、思い通りに技が出せるようになって、なじんでしまえばこの世界にはまってしまうぞ。なにしろ本国アメリカでは映画にまでなっているのだ。この映画はものすごい人気で、アメリカの映画興行成績で3週間のあいだ、トップをキープしていたのだ。ちなみに、日本でも3月下旬に公開されるぞ。今回はこのあたりの『モータル』の世界についての話を中心に紹介をしていこう。

ここから先を読んでしまったら、もう、後には退けない。キミも、モータリアンだ。

知っているとは思うけど

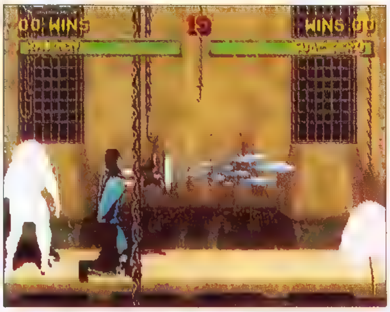
『モータルコンバット』といって真っ先に思い出すのはなんといっても「究極神拳」だろう。1人のキャラがひとつずつ究極神拳を持っていた前作から更にパワーアップして、それぞれのキャラが複数の究極神拳を持つようになったのだ。首を切り落としたり、相手を頭から食べてしまったりと、どの究極神拳もものすごい技ばかりだ。18才未満不可のX指定になってしまったのはこの辺が理由になっているのだ。

ただし、残酷なだけが『モータルコンバット』ではない。とどめに入れられる技も究極神拳だけではない。「FRIENDSHIP」と「BABILITY」という技が今回から新たに追加されている。これは2本目を闘う時にある条件を満たしている時に、それぞれのコマンドを入れると成立する。「FRIENDSHIP」は相手と仲良くなり、「BABILITY」は相手を子供に変えてしまうのだ。究極神拳とのギャップがなんか笑えるぞ。



▶これが今回の黒幕、魔人ショウ・カン。


▲究極神拳も大幅パワーアップ。龍に変身した後は…。



▶再び彼らの戦いが繰り広げられる。殺せ。

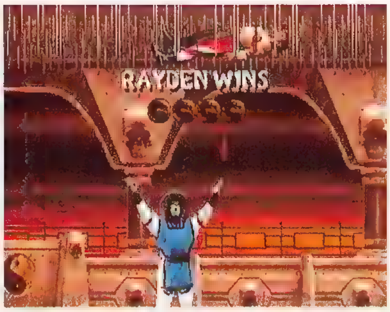
一風変わった操作系

『モータルコンバット』の操作は他の格闘ゲームとはちょっと違っている。通常技は、ハイ・パンチ、ロー・パンチ、ハイ・キック、ロー・キックの4種類で、防御はボタンで行う。今でこそ防御をボタンで行うゲームはよく見かけるが、このゲームが最初なのかな?

相手にとどめをさす時だけに使う、究極神拳などについては先程説明したが、そのほかにもステージの背景にあるものを使うことができるというのも特徴のひとつだろう。

たとえば、天井からとげが突き出ているステージで最後の一撃でコマンドを入力すると、相手をアッパーで吹き飛ばし、天井に串刺しにしたり、画面奥に緑色の沼がある所では、沼のなかに放り込んだりすることができる。『モータルコンバットⅡ』ではとどめのさし方にもいろいろなバリエーションがあるのだ。

ただし、「FINISH HIM!」の表示が出てからコマンド入力に手間取ると、何もできないまま終わってしまうぞ（勝ちは勝ちだけどね）。（漁ん）



▶天井の刺で串刺し。究極神拳ではない。

猛者の肖像

ここでは、新登場したキャラも含めて、プレイヤーの使用できるキャラを紹介していこう。



リュウ・カン



リュウ・カンはシャン・ツンを倒したこのゲームの主人公だ。シャン・ツンを倒したものの兄弟を殺されたうらみを晴らすために闘う。

クン・ラオ



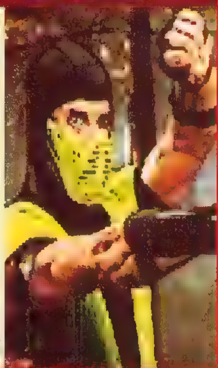
カウボーイハットのような帽子をかぶった何やら怪しげなキャラだ。この帽子は武器として使うことができるぞ。リュウ・カンのライバルでもある。

ジョニー・ケイジ



実は本業が映画俳優だという（この世界の中では）変わった経歴の持ち主。新作映画の撮影中だというのに「殺戮の宴」に参加する。

リープテイル



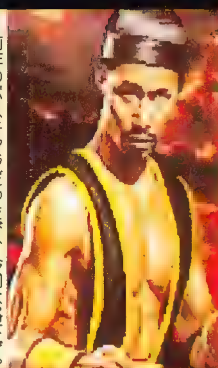
前作では隠れキャラクターだった、爬虫類種族。舌を伸ばして相手を攻撃したりするあたりはいかにも爬虫類という感じ。

サブ・ゼロ



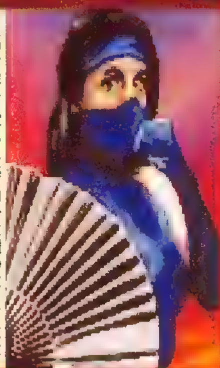
前作で殺されたと思われていたが、再び姿を現した。ストーリー上では敗北したわけだが、実際にはなかなか強いキャラクターである。

シャン・ツン



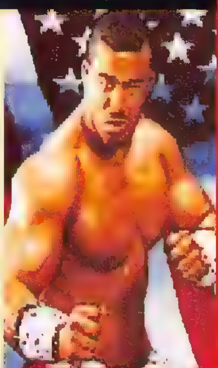
前作のボスキャラだったが、今回は格下げ。ただし、前作では老人の体だったが、今回はやや若返っている。前作からの変身能力はもちろん健在だ。

キタナ



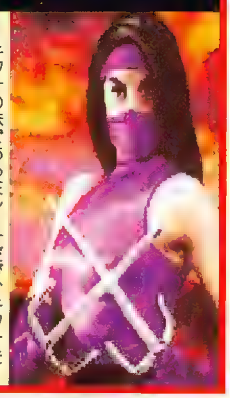
扇を操る忍者。なぜ自分は闘わなくてはならないのか疑問を持ちながら闘う。今回のボスキャラであるショウ・カンの手下だ。

ジャックス



前作の闘いで行方不明になった、ソニア・ブレードを救出するためにこの闘いに参加している。ジャックスの究極神拳は強烈だぞ。

ミレーナ



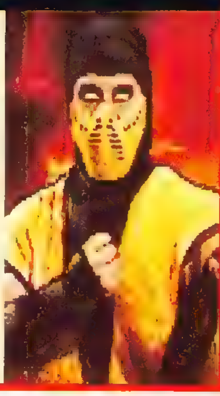
キタナの妹であるミレーナだが、キタナを陰から見張ることをショウ・カンに言い渡されている。キタナに姿は似ているが、闘い方は違っている。

バラカ



見た目からして怪しいバラカは飢刃一族という種族だ。鋭い刃物と化した腕は恐ろしい武器だ。実際に、新キャラの中でも強い部類に入るだろう。

スコーピオン



前回の闘いでは、サブ・ゼロに敗北し、死んだはずの中国忍者だが、サブ・ゼロへの復讐を果たすために蘇ったというものすごいキャラだ。

ライデン



普段は雷雲の中に住んでいるが、シャン・ツンが蘇ったことを知り、自然界のバランスを守るために闘う。使う技もかなり人間ばなれしているぞ。

タワーの世界へようこそ!!

The Tower



パソコン版で大ヒットした『The Tower』が3DOでデビュー!!

3DO

■発売日：3月29日
■メーカー：オープンブック
■価格(税別)：6800円
■ジャンル：シミュレーション

俺様だけのビッグタワー

「The Tower」はマッキントッシュのゲームとして誕生し、その後ウィンドウズ版が登場し、世界で30万本以上もの売り上げを記録した大ヒット作である。

なお、この「The Tower」は塔ではない。"ビル"である。

オーナー様の設計だ

これから「The Tower」をプレイしようとしているそこの君、そう、あなたです。あなたはこのビルのオーナー兼、総支配人となるのです。

つまり、あなたは"神"のようにビルの住人のすべてを見ることが許された唯一の人物なのである。

そして、あなたの使命とは…。

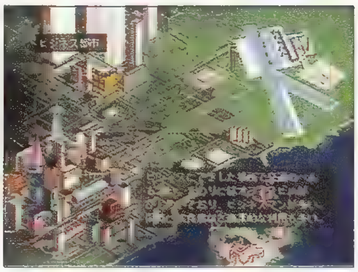
それはあなたが支配するビルの規模を拡大すること。それだけである。なあんだそれだけ？と思ったそこの君!! 甘い甘い。世の中そう簡単にはいかないのよ!?「The Tower」には「一つ星」から「Tower」まで6段階のグレードがある。「Tower」の称号を与えられるまでには数多くの難関が待ちかまえている。

それでは君も「グレイト!!」と言われるようなビルを作ってみよう!!



▲やったあ!! 3つ星だあ!!

▼まずは土地を選びましょう。



文句を言うな

ビルを建てるからにはそこには当然"人(住人)"が集まってくる。そして、この住人こそが「The Tower」ではとても重要な人たちなのだ。

しかし、この人たちはいろいろとクレームをつけてくる。オーナーであるあなたは「ちょっとぐらいがまんしろっ!!」と言いたくなるのをグッとおさえてそれらに対応していかなければならないのだ。



◀たしかにこのゲームは自由な発想が大事。しかしこれはやり過ぎか!?「うるさい!! 自己満足でいいのである。他人にどうこう言われたくないのだ!!」



◀こんな外観はいかが!?

世界を見下ろせ俺のタワー

この「The Tower」ではなんと100階までの巨大なビルを建てることができる。そこから地上を見下ろすさまはまさに"神"にでもなった気分だろう。だが、まだそこにいくには…。

住人たちは俺の監視下にある

このビルのオーナーであるあなたは、ビルに住む人々をすべて管理できるといっていい。

それほどあなたは強力かつ絶大な力を持っているといえる。その力をどう使おうがあなたの自由なのではあるが、あまり好き勝手にやっていると"ビル"ではなくなってしまうだろう。先にも述べたが住人は時間が進むにつれて、いろいろなクレームをつけてくる。そのクレームを無視していると、住人は愛想をつかしてビルから出ていってしまうのだ。そういうことにならないように下手に出ることが大切だ。



▶えっ!? そうなんですか?

大聖堂より神社がいい!

「The Tower」ではビルを100階まで建てることができるというのは、先にも述べた通りだが、このビルの最上階、つまり100階には大聖堂を置くことができるのだ。この大聖堂を建てることができたら、すばらしき達成感に浸れるだろう。

だがしかし、ごく一部の熱狂的マニアが、大聖堂より神社がいいと言い出した。一体誰だ!?

でも、日本人なら神社ではないだろうか!? さらに木造建築100階建てなんてのも、純日本風でいい味を出しているのでは?

(ラブソルジャー　T・H)

ちょっとだけよ

ホテルのツインルームを夜中にちょっとのぞいてみよう。そこにいるのは男と女が1人。ということは…。

私は"神"である!"オーナー"である!"総支配人"である!! だからこのくらいはいいでしょ!?



▲プライベートをのぞくなんて…。

序盤のアイテムたち

アイテムにはそれぞれ違った機能がある。それを頭に入れなければ始まらないぞ。これらのアイテムには移動するためのもの、収益を上げるものといったさまざまなものがある。ここでは序盤に登場するアイテムを紹介していこう。

●ロビー
これがないと始まらない。1階は"ビルの顔"ともいえるグランドフロア。このロビーの広さはビルの規模を決定する重要なものだ。



▲15階、30階…と15の倍数階にはスカイロビーを設置できる。

●標準エレベーター
エレベーターの種類は全部で3種類あるがこれは最初から使えるもの。このゲームではこのエレベーターの使い方でビルの良し悪しが決まる。



▲エレベーターの数には限りがあるので注意。

●階段
隣接する上下階を接続する移動用アイテム。利用する住人には、ある程度のストレスがかかるが、結構使えるアイテムだ。



▲住人は階段を最大3回まで乗り継ぐのでそれ以上設置してもムダ。

●オフィス
賃貸型の収益をもたらすアイテム。収益は低いが、安定した収入が得られるので、序盤はこれで資金をかせいでいこう。



▲オフィスの住人は出入りが激しいので移動用アイテムはしっかりと。

●住宅
分譲型の収益をもたらすアイテム。急いで資金を増やしたい時は便利だが、収入は1回きり。クレームが多いので使いづらいアイテムだ。



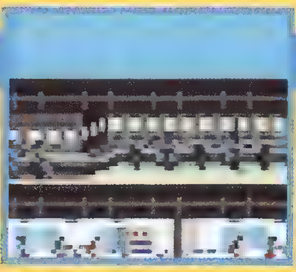
▲住宅はストレスがたまりやすいので、あまり置かないほうが…。

●レストラン
収入は低いが、集客率が高く、総人口を増やす効果がある。ビジネスマンはファーストフードショップをよく利用するので序盤はこれで。



▲最初はファーストフードがお勧め。

●セコムルーム
ビル内の安全を集中的に監視するアイテム。火災や爆弾テロなどの緊急事態が発生したときにはいち早く行動する。



▲これさえあればビルの安全はほぼOK。

●メンテナンスルーム
ホテルを設置した時には絶対に欠かせないアイテム。なぜなら、客が出ていったあとベッドメイクしなければ次の客が入らないからだ。



▲ベッドメイクしないと部屋にはゴキブリが。



植物を大切にね

ついにセガが動いた!!
かわいいキャラクターが大活躍する、期待の
サターンオリジナルアクションRPGの登場だ!!

SATURN

- ■発売日：3月15日予定
- ■メーカー：セガ
- ■価格(税別)：5800円
- ■ジャンル：アクションRPG

世界の異変をくい止めろ！かわいいキッチュの大冒険

「サターンにRPGを！」の声に応え、大御所セガがこの春、サターンオリジナルのRPGを世に放つ!!

その名も『リンクル・リバー・ストーリー』。美しい映像の中、軽快なアクションが楽しめるアクションRPGである。

本誌での初紹介となる今回は、そのストーリーとウリとなる新システムの栽培システムについて軽く紹介してみよう。

セガらしい斬新なシステムが目を引くこのゲーム、いやがうえにも期待してしまうではないか。

ストーリー

惑星マムーナ。はるか昔、この星には「ムマ」という高等な知能を持つ優れた生物が君臨していた。

ムマ以外にも多くの生物が存在していたが、ムマは極めて自己欲求の強い生物であり、絶対的な力で他の生物を生かすも殺すも意のままに猛威を振るった。

時が経つにつれ、このムマは、種族の繁栄だけでは収まらず、個々が各々の繁栄を求めるようになり、同種族間での闘争が長きにわたって繰り返されていった。

闘いの日々は星全体を確実に死滅への道へと追いやるかと思われたが、ある時、意外な事件が勃発した。ムマが気にも留めていなかった他の生物たち…ムマに虐げられ、気まぐれのように生かされていた動植物たちが一斉に反旗を翻したのだ。

仲間同士の結束が失われたムマが絶滅に至るまで、さほどの時間はかからなかった。

かくして平和が訪れ、いつしか動植物たちの記憶からはムマの存在そのものが消えていった…。

しかし、肉体こそ滅んだもののムマの邪悪な思念は消えることなく夢の世界を漂う…出口を求めて…。

ある時、肉体を持たぬムマの意識は、誕生を司る「マザーフラワー」の生み出すパール〈命の素〉を使って、再び地上に君臨しようとする。

やがて、パールをコアにして地上の物質を使えば仮の命が得られることを知る。

物語は動植物たちののどかな暮らしを打ち破るムマの登場から始まる。

ムマは正体不明の侵略者として恐れられ、平和な地に恐慌をもたらす。

やがて、動物たちはムマの手に落ちた「マザーフラワー」の存在を知り、それを取り戻さない限り地上に新しい生命が宿らないことを知るのであった…。

これが『リンクル・リバー・ストーリー』の世界にある背景である。

しかし、この背景はゲームのストーリーとは異なり、実際に主人公のキッチュが体験するストーリーではない。

ゲーム開始時、キッチュは昼寝の真っ最中であり、目が覚めるとすぐに動物族のオサに呼ばれ、修業をさせられる。どうやらキッチュはオサの弟子らしい。

修業を終えたキッチュにオサは北の崖の探索を命じる。崖で妙な生き物を見かけたというウサが広まったのだ。行ってみると、そこにはプチムクという四季の国からやって来た植物の胞子がおり、ウンガロというモグラが故郷である四季の国が荒らされたので助けて欲しい、とキッチュとオサに頼むのであった…。


▲主人公キッチュは動物族のオサの弟子なのだ。



▲こいつがプチムクの村を荒らした張本人、ウンガロだ。



◀こいつがプチムク。キッチュの村に助けを求めてやって来た。

自分の武器は自ら作れ!! 新システムの解説だ！

このゲームでは、武器の入手法や魔法の選択など、さまざまな独自のシステムが取り入れられており、従来のアクションRPGよりもさらに軽快な展開を楽しむことができる。

セガのアクションRPGといえば、昨年発売になった『マジックナイトレイアース』や『シャイニング・ウィズダム』などが思い起こされるが、それらをはるかにしのぐ斬新なアイディアが、テンポのいいアクションが、『リンクル・リバー・ストーリー』の世界へと引き込んでくれるぞ。

トップビューのアクションRPG

前にも述べた通り、このゲームはトップビューのアクションRPGである。

操作はいたってシンプルで、Aボタンで魔法が使え、Bボタンが杖による攻撃や仲間のプチムクを使っての特殊攻撃（ため撃ち）のチャージ、そしてCボタンでジャンプとなっている。方向キーを入れながらCボタンを2回連続で押すことでダッシュもでき、ダッシュ中に攻撃を出すことで、ダッシュ攻撃のローリングアタックを出したりもできるぞ！ 他にも、特殊操作として、方向キーをくるっと回すと、敵弾を跳ね返すシッポ防御をしたりもできる。



▲これがワールドマップ。この画面で大きな移動を行う。

少しプレイしてみた感じでは、操作に対する反応も良く、プレイしていてとにかく気持ちが良かった。Cボタンを2回押してのダッシュなどは水の中を走れば物凄い水しぶきをあげて走り、草原を走れば足もとの草が舞い散る、などの演出がきいていて、まさに走っているだけで楽しい、といった感じだったぞ。これは非常に重要なことであり、アクションRPGというのはアクションゲームとRPGを単純にくっつけただけのものでなく、アクションゲームとしても良くできたRPGであるという、セガなりの、アクションRPGというジャンルに対する回答（少しおおげさか?）のようなものを提示された気分だった。

大型タイトルの移植作品が好評を博し、話題の中心となっている中、サターンというハードを出しているメーカーのセガ自らがこういったオリジナルの良作ソフトを出していくのは非常に意味のあることだと思う。このソフトは個人的には全サターンユーザーに遊んでもらいたいソフトであり、このソフトにならって、"非移植良作ソフト"が増えることさえも期待させる1本であると思う。


▶水の中を突っ走るキッチュ。気持ちいい〜!!

栽培システム？何それ？

栽培システムというのがこのゲーム一番のウリとなっている独自のシステムで、武器の種と呼ばれるアイテムを手に入れ、それを「フラワーサークル」という特定された位置に植えることで武器を栽培、新しい武器を手に入れるというものである。

その武器の種というものも、それぞれ属性の違う6品種があり、この属性の違いによって魔法効果や攻撃力が変化するのだ。

そしてさらに、武器の効果は植える土壌によっても左右され、土地特性により変化するのはオプションの特殊能力と、魔法効果である。

栽培して完成する武器のタイプはグローブ、ハンマー、ブーメラン、アックス、スピア、ソード、ロッドの全7種類があり、「フラワーサークル」内に武器の種を植える際、はやさ、ひろさ、ちからの3つのパラメーターのバランスにより武器の種類を決定することができる。例を挙げると、はやさ+ひろさでスピア、ちから+はやさでアックスといった感じだ。

ここから、自分のプレイスタイルや敵の攻撃に合わせた武器の選択が可能であることがうかがえるが、武器の種類だけでなく、属性までを計算に入れた戦略性の高いプレイにも耐え得るゲームであるというわけだ。

また、このゲームには種のレベルというものも存在し、ゲームを進めていくことでレベルの高い種を手に入れることができる。それを栽培した時に育つ武器は、やはり高いレベルのものができあがり、各能力（直接攻撃、魔法、オプション能力）までもが変わってくる。そして、その武器レベルは、レベル1〜レベル4の4段階があり、高いレベルでの攻撃がどのようなものになるか今から楽しみでならない。

栽培した武器は、春夏秋冬毎に7種類ストックできる。つまりMAXで4×7=28種類の武器が同時に持てる訳だが、ストックした中から選択できるのは各季節に対してひとつだけで、同じ土壌（例：春の土壌）で同タイプの武器を栽培した場合、以前持っていた武器と自動的に入れ替わるので、武器を次々に栽培しても良い結果が生まれるとは限らない。

どうだろう、武器栽培システムの奥深さが理解してもらえただろうか。

しかし、やってみれば決して難しい代物ではないので、キッチュの軽快なアクションを楽しみながら覚えていって欲しい。



▲これが初めて手に入れた杖。

▼「フラワーサークル」さあ、どこに植えようかな〜？

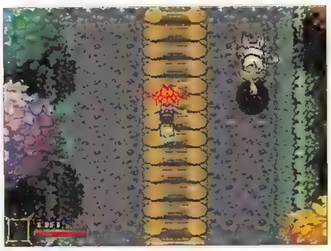




▲種の栽培にはパールが必要だ。

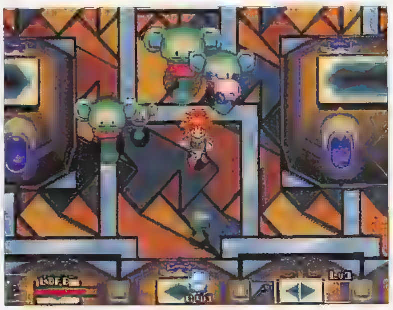
美麗でリアルな大冒険

このゲームの大きなウリのひとつに美しいグラフィックが挙げられる。草原に立つ木なども、高度なCG技術を利用して立体感あふれる演出に成功している。キッチュの冒険をちょっぴりのぞいてみよう。（漁ん）


▲修業中の1コマ。オサに追いつけ!!

▼これがウンガロの置きみやげ、スイリュウ。頭部が弱点だ。




▶ど、どこだここは？



ついにCD登場だ！

黒船堂





世界初の64ビットゲームマシンであるジャガーが日本に登場してから約1年。ゲーメストEXで扱っているいわゆる「新世代機」の中で唯一、メディアがROMカートリッジのマシンだったのだが、これでジャガーもCD-ROMマシンの仲間入りである。日本での売価は約2万円といったところ。この性能でこの値段は安いといっていいだろう。日本上陸直後は、CD版のソフトは入ってきていなかったために、本体付属のソフトで我慢するしかなかったが、最近はCD版のソフトも増えつつあるので、ジャガーユーザーならぜひとも入手しておこう。

Jaguar-CDは、本体のカートリッジスロットに差し込む形になっている。カートリッジスロットが備わっているので、Jaguar-CDをはずさなくても今まで通りにROMのゲームの使用も可能だ。また、このスロットはCDゲームの場合はセーブをするための「メモリートラック」を使用するために使う。もしかしたらROM+CDなんていうゲームが出てくるかも…。ちなみにJaguar-CDには、本体とは別に電源を供給しなければならない。もしこれを忘れても、本体のスイッチを入れた時に教えてくれるという親切設計だ。

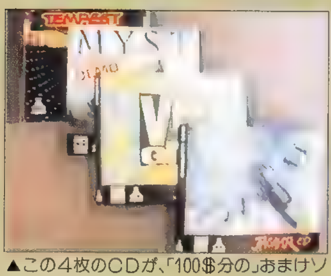


▲CDユニットは本体の上に装着するのだ。

本体を購入すると、本体とACアダプタ、さらにCDが4枚同梱されている。Jaguar-CDの日本登場直後は本体だけしか入手できなかったが、この同梱ソフトがあったためしばらくは困らなかったのだ。もちろん、現在ではCD版のソフトもROM版と同様に秋葉原などで入手できるぞ（まだ本数は少ないけど）。



◀CD側に電源を供給しないとこの絵が出て教えてくれるぞ。



▲この4枚のCDが、「100$分の」おまけソフトだ。

本体には4枚のCDが付属

先程も触れたが、本体には『ブルーライトニング』、『ヴィッド・グリッド』、『MYST』、『テンペスト2000サウンドトラック』の4枚のCDがついてくる。Jaguar-CDのパッケージには盛大に「100$分のソフトがタダでついてくる！」と書いてあるぞ。ということは本体は1万円…？

『ブルーライトニング』は、戦闘機を操縦して敵を倒していく3Dタイプのシューティングだ。このタイトルを聞いてピンときた昔からの海外ゲームファンもいることだろう。もともとこのタイトルはATARIのポータブルマシン、LYNXでリリースされていたものなのだ。

『ヴィッド・グリッド』は、16分割や25分割された絵を正しい位置に置いていくパズルゲームだ。しかし、ただのパズルゲームではない。この絵は動いているのだ。しかも、この動画は有名なミュージシャンのビデオクリップだ。「メタリカ」「エアロスミス」「ガンズ&ローゼス」などの豪華メンバーのビデオクリップでパズルができるぞ。

『MYST』は日本でもかなりヒットした有名な作品なので、説明の必要はないだろう。ただし、ほんの最初の部分だけしか見ることのできない体験版だ。ジャガー版はもちろんボイスもメッセージも英語なので、ただでさえ難しいといわれるこのゲームをプレイするのはかなり厳しいだろう。

『テンペスト2000サウンドトラック』は、以前黒船堂でも取り上げた『テンペスト2000』の音楽が収録されている。もちろんこれはオーディオCDだ。ROM版の音楽からアレンジされた全12曲が収録されている。

オーディオCDをかけてみる

JaguarーCDの最大の特徴は、このCDプレイヤー画面だ。もしかしたら、付属のCDで遊ぶよりも面白いかもしれないぞ。

オーディオCDをセットすると、CDのコントロール画面が現れる。ここまでは他のゲーム機と同じだ。

しかし、CDをスタートさせたらAボタンを押してコントロール画面を消してしまおう。すると、下の写真にあるような美しい映像が目の前に現れるのだ。画面の種類は1ー1から9ー9までの全81種類をパッドのテンキーから選ぶことができる。

通常の場合、テンキーは曲目を選ぶのに使うのだが、オプションボタンを押せば画面切り替えモードになるぞ。

この画面の中にはCDの音量レベルに合わせて画面が反応するものや、パッドの操作に反応する画面もあり、見ていて飽きないのだ。これは写真で見るよりも、動いているところを見てもらったほうがいいだろう。

はっきりいって、これだけでも買う価値があるくらいだ。



▶では、オーディオCDを演奏してみようか。



◀光の帯が出力レベルに合わせて画面を動きまわるのだ。



◀YMOのビデオクリップにこんな感じなのがあったなぁ。



◀これもなかなかきれいだ。おすすめ。



JaguarーCDの日本登場に続いて周辺機器も相次いでリリースされている。ここではそれらについて紹介していこう。

プロ・コントローラー

通常のコントローラーよりもボタンの数が拡張されているのがこのプロ・コントローラーである。今までのA・B・Cボタンに加えてX・Y・Zボタンと、パッドを持つと人差し指がくるところにL・Rボタンが追加されている。これから対応ソフトが増えていくだろうから、これから対戦用にコントローラーを買おうという人はこちらにしておくといいだろう。ただし、今のところは拡張されたボタンに対応したソフトはあまりないようだ。



▶XYZボタンと、LボタンとRボタンが拡張されている。

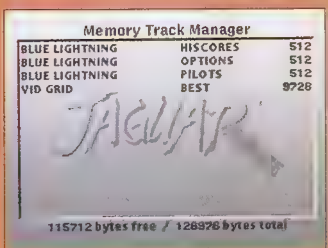
メモリー・トラック

JaguarーCDを買った人はこれを買っておかなければならないだろう。JaguarーCD本体にはバックアップの機能が無いため、セーブをするためにはこのメモリー・トラックが必要なのだ。本体付属の『ヴィッド・グリッド』や『ブルーライトニング』もセーブ機能は必要だぞ。

もし、セーブしたファイルを消したいという時には（当分ないだろうけど）、JaguarーCDをはずしてジャガー本体に直接メモリー・トラックを装着しよう。



▶本体にセーブ機能が無いのでこれもいっしょに買っておこう。



▲ジャガーに直接装着するとこの画面になるのだ。

JAGLINK

ジャガーを2台つないで対戦や協力プレイができる通信ケーブルだ。

現在日本で手に入るソフトの中では、『DOOM』が対応している。「JAGLINK」のパッケージの中にはインターフェイスが2個と、インターフェイス同士を結ぶケーブルが入っている。このインターフェイスを、映像出力端子の隣にある、今まで謎の端子だったDSP端子につなげば、対戦プレイができるぞ。ケーブルはかなり長いので多少離れていても大丈夫だ。

（みずの）



▲これがふたつと接続ケーブルがセット。電話やMacにつながないように（笑）。



▶これで、現段階でのフル装備かな。

ネクスト・ソフト・カレンダー

NEXT SOFT CALENDAR



発売日	ゲーム名／メーカー名	価格	ジャンル
3月15日	ZORK I／翔泳社	¥5,800	ADV

プレイヤーが自由に入力する内容に応じて、シナリオが様々な返答をするテキストADVの代表作のスーパーリメイク版。



発売日	ゲーム名／メーカー名	価格	ジャンル
3月15日	ファイヤープロレスリング アイアンスラム96／ヒューマン	¥5,800	対·ACT

『ファイプロ』シリーズ最新作。レスラーはすべてポリゴンで描かれ、よりリアルに。プレイヤー同士によるベルトマッチモードに注目。

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
3月22日	宇宙豪商伝 爆裂商人(あきんど)	アステック トゥーワン	¥5,800	TBL
	メルティランサー―銀河少女警察2086―	イマジニア	¥5,800	SLG
	ロードラッシュ	エレクトロニック・アーツ・ビクター	¥5,800	SPT
	ウイニングポスト2	光栄	¥9,800	SLG
	エアーマネジメント'96	光栄	¥8,800	SLG
	ギャラクシーファイト ユニバーサル・ウォーリアーズ	サンソフト	¥5,800	対·ACT
	TIZ(Tokyo Insect Zoo)	ゼネラル・エンタテイメント	¥5,800	ETC
	Wipeout	SCE／Inter	¥5,800	SPT
	チョロQ	タカラ	¥5,800	SPT
	DX人生ゲーム	タカラ	¥5,800	TBL
	天地を喰らうII～赤壁の戦い～	カプコン	¥5,800	ACT
	バイオハザード	カプコン	¥5,800	ADV
	ハイパーファイナルマッチテニス	ヒューマン	¥5,800	SPT
3月29日	アンジェリークSpecial	光栄	¥7,800	SLG
	三國志英傑伝	光栄	¥8,800	S·RPG
	信長の野望・天翔記	光栄	¥9,800	SLG
	グラディウス デラックスパック	コナミ	¥5,800	SHT
	unStack	システム・クリエイト	¥4,800	PZL
	パズルボブル2	タイトー	¥5,800	PZL
	NuPa～ぬうぱ～	トミー	¥4,800	PZL
	鉄拳2	ナムコ	¥5,800	対·ACT
	あすか120%スペシャル BURNING Fest.	ファミリーソフト	¥5,800	対·ACT
	DEFCON5	マルチソフト	¥5,800	RPG
3月予定	ウルフファング 空牙2001	エクシング	¥5,800	SHT
	大戦略―プレイヤーズ スピリット―	OZクラブ	¥7,800	SLG
	がんばれゴエモン～宇宙海賊アコギング～	コナミ	¥5,800	ACT
	ゲームの達人2	サンソフト	¥8,900	TBL
	スラムドラゴン	ジャレコ	¥5,800	対·ACT
	アドヴァンスドV.G.	TGL	¥6,800	対·ACT
	デッドヒートロード	日本物産	¥5,800	SPT

Play Station



発売日	ゲーム名／メーカー名	価格	ジャンル
3月8日	C.G.昔話 じいさん2度びっくり!!／アイディアファクトリー	¥5,800	ADV

プレイヤーが物語を作り替えていくADV。物語の途中の選択によっては、主人公そのものが変わってしまうこともある。



発売日	ゲーム名／メーカー名	価格	ジャンル
3月8日	アテナの家庭盤～ファミリーゲームス～／アテナ	¥5,800	TBL

「オセロ」など5種類のおなじみのボードゲームが楽しめる。片手操作の簡単プレイや4人同時プレイも可能。



発売日	ゲーム名／メーカー名	価格	ジャンル
3月8日	美少女戦士セーラームーンSuperS 真·主役争奪戦／エンジェル	¥5,800	対·ACT

登場キャラ10人の最新の必殺技はもちろん、随所にアニメ調の演出が入る。エンディングもそれぞれ用意され、初期設定能力の変更も可。



発売日	ゲーム名／メーカー名	価格	ジャンル
3月8日	SANKYO FEVER 実機シミュレーション／ティー・イー・エヌ研究所	¥6,800	SLG

未発表機種を含む最新実機5種と提案2機種をリアルに楽しめる。パチンコ初心者の疑問にも、ムービーで分かりやすく解説。



発売日	ゲーム名／メーカー名	価格	ジャンル
3月8日	卒業R～Graduation Real／バンダイビジュアル	¥5,800	SLG

オーディションで選ばれた5人による『卒業』の実写版。学校行事など、イベントにはムービーが使われている。



発売日	ゲーム名／メーカー名	価格	ジャンル
3月8日	GEX／BMGビクター	¥5,800	ACT

3DO版も好評なヤモリが主人公の横スクロールACT。壁に張り付いて登ったり、舌やしっぽを使ったりと多彩なアクションが可能。



発売日	ゲーム名／メーカー名	価格	ジャンル
3月8日	ディスクワールド／メディアエンターテイメント／博報堂	¥5,800	ADV

イギリスでヒットしたソフトの日本語版。ウィットに富んだ謎解きが新鮮。主人公の声優には、高田純次を起用。



発売日	ゲーム名／メーカー名	価格	ジャンル
3月15日	ブラッド・ファクトリー／インタープレイ／EAV	¥5,800	SHT

戦争で荒廃した近未来が舞台の、アメコミ風のキャラクターが活躍する見下ろし型3DアクションSHT。監獄惑星からの脱出が目的。



発売日	ゲーム名／メーカー名	価格	ジャンル
3月15日	ワールドサッカー―ウイニングイレブン―／コナミ	¥4,800	SPT

世界26カ国(もちろん日本も)が激突するサッカーゲーム。フォーメーションや戦術の設定、3種類の視点変更も可能。

NEXT SOFT CALENDAR

「ゲーメストEX4月22日号」は、3月22日(金)発売です。

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
春予定	リアルバウト餓狼伝説	SNK	未定	対・ACT
	BELTLOGGER9	元気	未定	SHT
	X-MEN	カプコン	¥5,800	対・ACT
	ヴァンパイア	カプコン	¥5,800	対・ACT
	バーチャル飛龍の拳	カルチャーブレーン	¥5,800	対・ACT
	エンジェル グラフィティ～あなたへのプロフィール～	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定	SLG
	エンジェル グラフィティ～あなたへのプロフィール～(限定版)	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定	SLG
	3Dゴルフ(仮)	コナミ	¥5,800	SPT
	必殺パチンコステーション	サンソフト	¥6,800	TBL
	蛭子能収の大穴競艇(仮)	セタ	未定	TBL
	ブラボー物語(仮)	セタ	未定	TBL
	英語の鉄人 センター試験トライアル	ソニー・コンピュータエンタテインメント	予¥4,800	ETC
	世界地図の読み方'96(仮)	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定	ETC
	ESPN Street Games	SCE/Inter	未定	SPT
	Assault Rigs(仮)	SCE/Inter	未定	SHT
	Total NBA '95(仮)	SCE/Inter	未定	SPT
	クローンズ・ゲート	ソニー・ミュージックエンタテインメント	未定	ADV
	コブラ・ザ・サイコガン	タカラ	未定	ACT
	刻命館	テクモ	未定	SLG
	卒業～クロスワールド～	ハーティロビン/SOFIX	未定	ADV
	PAL [神犬伝説]	東映ビデオ/東北新社	未定	RPG
	Noël	パイオニアLDC	未定	ETC
	ホタル(仮)	パイオニアLDC	未定	ACT
	ヒロインドリーム	マップジャパン	未定	SLG
6月7日	V・SPIKE	イマジニア	¥5,800	SPT
6月28日	OverBlood	リバーヒルソフト	¥5,800	ADV
6月予定	City Bravo!	アルトロン	未定	SLG
	タイムギャル&忍者ハヤテ	エクゼコ・デベロップメント	¥6,800	ACT
	ショックウェーブ(仮)	エレクトロニック・アーツ・ビクター	¥5,800	SHT
	リトルビッグアドベンチャー	エレクトロニック・アーツビクター	¥5,800	ADV
	CYBER SPEED	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5,800	SHT
	アイドル雀士スーチーパイII Limited	ジャレコ	¥7,800	TBL
	Turf Wind 96 武豊 サラブレッド育成シュミレーション～	ジャレコ	未定	SLG
	ポポロクロイス物語	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定	RPG
	MASTERS～新・遥かなるオーガスタ～	ソフトバンク	未定	SPT
	クロックワークス	徳間書店	予¥5,800	PZL
	マクロス DIGITAL MISSION VF-X	バンダイビジュアル	¥6,800	SHT
	JTCC全日本ツーリングカー選手権	ビーピーエス	未定	SPT
	KING'S FIELD3	フロム・ソフトウエア	未定	ADV
7月5日	スタジオP～動画でパズルだ!プップクプー2～(仮)	アジェンダ	未定	ETC
7月予定	フライング スピリット(仮)	アークシステムワークス	未定	SHT
	QUANTUM GATE―悪夢の序章―	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5,800	ETC
	TUNNEL[仮]	ギャガ・コミュニケーションズ	予・¥5,800	SHT
	学校であった怖い話S(仮)	バンプレスト	未定	ADV
	THE OPEN GOLF History of Turnberry	バンプレスト	未定	SPT
	東亜プランSTGコレクションVol.1(仮)	バンプレスト	未定	SHT
	JTCC日本ツーリングカー選手権	ビーピーエス	予¥5,800	SPT
8月予定	VIPER(仮)	ギャガ・コミュニケーションズ	予¥5,800	SHT
	釣りバカ日誌	小学館プロダクション	予¥6,800	SPT
	ZERO DIVIDE2	ズーム	未定	対・ACT
	謎王	バンダイビジュアル	¥5,800	TBL
	MEGATUDE2096	バンプレスト	未定	対・ACT
夏予定	GUILTY GEAR	アークシステムワークス	未定	対・ACT
	戦乱	エンジェル	未定	SLG
	Nap・Nap	ゲン・テック	未定	ETC
	ヴァルナホース(仮)	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定	SLG
	モトクロス(仮)	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定	SLG
	シミュレーションRPG(仮)	コナミ	¥5,800	S・RPG
	アーク ザ ラッドII	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定	RPG

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
3月予定	機動戦士ガンダムVer.2.0	バンダイ	¥6,800	SHT
	機動戦士ガンダムVer.2.0 LIMITED EDITION	バンダイ	¥9,800	SHT
	リターン・トゥ・ゾーク	バンダイビジュアル	¥6,800	ADV
	テトリス-X(仮)	ビーピーエス	¥5,800	PZL
	CRITICOM ザ・クリティカルコンバット	ビック東海	¥5,800	対・ACT
4月12日	モータートゥーン・グランプリ2	ソニー・コンピュータエンタテインメント	¥5,800	SPT
	POTESTAS	ネクサイスインターラクト	¥6,800	SLG
4月19日	オーバードライビンDX	エレクトロニック・アーツ・ビクター	¥5,800	SPT
	DOOM	ソフトバンク	¥5,800	SHT
4月26日	アイレムアーケードクラシックス	アイマックス	未定	ETC
	Jリーグ バーチャルスタジアム'96	エレクトロニック・アーツ・ビクター	¥5,800	SPT
	ときめきメモリアル プライベートコレクション	コナミ	¥3,800	ETC
	Pandora Project-THE LOGIC MASTER-	Team Bughouse	¥5,800	SLG
	ギャラクシアン^3	ナムコ	¥5,800	SHT
	ザ・心理ゲーム	ヴィジット	¥5,800	ETC
4月予定	太陽のしっぽ	アートディンク	予¥5,800	ETC
	シヴィライゼーション―新・世界七大文明	アスミック	¥5,800	SLG
	チェスマスター	アルトロン	未定	TBL
	麻雀上手～麻雀がうまくなる～	カプコン	¥4,800	TBL
	ロックマンX3	カプコン	¥5,800	ACT
	The HIVE WARS	KSS	予¥6,800	SHT
	ジョニー・バズーカ	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定	ACT
	THE WORLD MATCH GOLF	ズーメックス	¥5,800	SPT
	Jumping Flash!2～アロハ男爵大弱りの巻～	ソニー・コンピュータエンタテインメント	¥5,800	ACT
	パチパチサーガ	ティー・イー・エヌ研究所	¥5,800	RPG
	矢追純一極秘プロジェクト「UFOを追え!」	日本クラリービジネス	¥7,500	ETC
	キャプテン翼J ALL JAPAN NEW GENERATIONS	バンダイ	¥6,800	SPT
	プレイスタジアム	バンプレスト	¥5,800	SPT
	信長疾風記 煌	ビーピーエス	¥5,800	SLG
	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5,800	SLG
	NEO PLANET	マップジャパン	¥6,800	SLG
	ソニックウイングススペシャル	メディアクエスト	未定	SHT
5月3日	ドリフトキング土屋圭一&坂東正明 首都高バトル	ビーピーエス	予¥5,800	SPT
5月10日	X-COM	スペクトラムホロバイトジャパン	¥5,800	SLG
5月予定	花札グラフィティー恋々物語	アイマックス	未定	TBL
	囲碁	アスキー	¥6,800	TBL
	あいどる・プロモーション～すずきゆみえ～	アリュメ	未定	SLG
	FIGHTING ILLUSION～K-1グランプリ戦士～	エクシング	¥5,800	対・ACT
	ダンジョンクリエイター	エレクトロニック・アーツ・ビクター	¥6,800	ETC
	鉄玉―TRUE PINBALL―	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5,800	TBL
	出世麻雀 大接待	キングレコード	未定	TBL
	ウエディングピーチ ドキドキお色直し	KSS	予¥5,800	SLG
	おーちゃんのお絵かきロジック2～カラーもありますわ～	サンソフト	予¥4,980	PZL
	クリーチャー ショック	データイースト	¥6,800	ADV
	Race Drivin'a GO!GO!	タイムワーナー インタラクティブ	予¥5,800	SLG
	ローンソルジャー	ヴァージン インタラクティブ	未定	ACT
	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	バンダイ	¥5,800	ETC
	北斗の拳	バンプレスト	未定	ADV
	キュイーン	メディアエンターテイメント	¥5,800	SHT
	フェーダ・リメイク!～エンブレム・オブ・ジャスティス～	やのまん	¥6,300	S・RPG
春予定	SimCity2000(仮)	アートディンク	未定	SLG
	エイリアン トリロジー	アクレイムジャパン	¥5,800	SHT
	NFLクォーターバッククラブ'96	アクレイムジャパン	¥5,800	SPT
	CRW/カウンターレボリューションウォー	アクレイムジャパン	¥5,800	SLG
	ライズ オブ ザ ロボット2	アクレイムジャパン	¥5,800	対・ACT
	デザエモン+	アテナ	¥5,800	ETC
	リング オブ サイアス	アテナ	¥6,800	ADV
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	未定	対・ACT
	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	SNK	未定	対ACT

	ゲーム名			
未定	ファンタステップ	ジャレコ	未定	ADV
	ハイパーツアー	スリーディ	未定	SLG
	ガボールスクリーン	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定	未定
	ワンダラーショック~1950アメリカンドリームズ~	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定	TBL
	プリンセスメーカー　ゆめみる妖精	ソニー・コンピュータエンタテインメント/ガイナックス	未定	SLG
	ARENA	ソフトバンク	未定	RPG
	バディズム(仮)	ソフトバンク	未定	PZL
	シミュレーション ズー(仮)	ソフトバンク	未定	SLG
	東京SHADOW	タイトー	未定	ADV
	レイ・トレーサー	タイトー	¥5,800	SPT
	聖痕のジョカ	タカラ	未定	RPG
	バウンティ アームズ	データウエスト	予¥6,800	ACT
	マッハGo Go Go	トミー	¥5,800	SPT
	黄昏の国オード	トンキンハウス	未定	RPG
	ナムコミュージアムVOL.3	ナムコ	未定	ETC
	ファミスタ(仮)	ナムコ	未定	SPT
	エキスパート	日本物産	¥5,800	SHT
	キング オブ スタリオン	日本物産	¥6,800	SLG
	Super301S.Q.	日本物産	未定	SLG
	カオス コントロール	ヴァージン インタラクティブ	¥5,800	SHT
	The 11th Hour~The 7th GuestⅡ~	ヴァージン インタラクティブ	未定	ADV
	スポット(仮)	ヴァージン インタラクティブ	未定	ACT
	ハイパー3Dピンボール	ヴァージン インタラクティブ	未定	TBL
	パワープレイ'96(仮)	ヴァージン インタラクティブ	未定	SPT
	ブラックバス(仮)	ヴァージン インタラクティブ	未定	SPT
	ユーリット	ヴァージン インタラクティブ	未定	ACT
	Victory Shot(仮)	バップ	未定	SPT
	The Open Golf(仮)	バンプレスト	未定	SPT
	バトル オブ…(仮)	バンプレスト	未定	SLG
	3Dベースボール(仮)	BMGビクター	未定	SPT
	ソーラー エクリプス(仮)	BMGビクター	未定	SHT
	レガシー オブ ゲイン(仮)	BMGビクター	未定	RPG
	Super Racer(仮)	PD	未定	SPT
	ハエ男のスターツアー(仮)	PD	未定	SPT
	オーガリアン~亜人伝~	ビジュアルアーティストオフィス	未定	RPG
	蜃気楼回廊	プレステージ	¥5,800	ADV
	怪獣戦記	プロデュース	未定	RPG
	Extreme Power(仮)	プロファイア	未定	SHT
	大地の子供達~マーセルヴァの杖~	マックス ファイブ	未定	RPG
	バーチャ麻雀(仮)	マップジャパン	未定	TBL
	ミッドランド~幻の王国~	未来ソフト	未定	RPG
	フォーチュンクエスト	メディアワークス	未定	ETC
	アルナムの翼~焼塵の空の彼方へ~	ライトスタッフ	未定	RPG
	エネミー・ゼロ	ワープ	未定	ETC

SATURN



3月8日	麻雀ハイパーリアクションR サミー工業	¥6,800	TBL
アーケードで人気の、あがった点数によって脱衣パターンが異なる麻雀ゲーム。オープニングは主題歌付きオリジナルムービー。X指定。			



3月8日	ザ・ホード BMGビクター	¥5,800	SLG
魔物ホードを追い払いながら自分の領地を発展させていく。戦闘はリアルタイムアクションバトルで、実写ムービーも挿入されている。			

夏予定	ハイパーオリンピック イン アトランタ	コナミ	¥5,800	SPT
	結婚~Marriage~	小学館プロダクション	予¥6,800	SLG
	らんま1/2バトル・ルネッサンス	小学館プロダクション	予¥6,800	対・ACT
	Top Gun	スペクトラムホロバイトジャパン	未定	SHT
	クライムクラッカーズ2	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定	RPG
	ベルデセルバ戦記~翼の勲章	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定	RPG
	ろるうに剣心(仮)	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定	未定
	WILD ARMS	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定	RPG
	るぷぷキューブ ルプ☆さらだ	データム・ポリスター	¥4,800	PZL
	フィッシュアイズ	パック・イン・ビデオ	未定	SPT
10月予定	爆走兄弟レッツ&ゴー ミニ四駆PS版(仮)	ビーピーエス	予¥5,800	SPT
秋予定	スピードキング	コナミ	¥5,800	SPT
	はるかぜ戦隊Vフォース	ビング	未定	SLG
12月予定	FINAL FANTASYⅦ	スクウェア	予¥5,800	RPG
冬予定	ありす	グラムス	予¥5,800	ADVRPG
96年予定	パチンコ倶楽部	I.S.C.	未定	TBL
	APACHE(仮)	ガスト	未定	SLG
	火竜姫　柳判官編	ガスト	未定	ADV
	火竜姫　高悠環編	ガスト	未定	ADV
	メール・プラーナ	ガスト	未定	SLG
	ウルトラ万馬券	カルチャーブレーン	未定	ETC
	バーチャルウルトラベースボール	カルチャーブレーン	未定	SPT
	プロ指南 ウルトラ麻雀兵(つわもの)	カルチャーブレーン	未定	TBL
	SAVAGE	元気	未定	SHT
	SUPER CASINO SPECIAL	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定	SLG
	TEAM 47 GOMAN	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定	ACT
	いがらしみきおのスカイゴルケット	ジョルダン	未定	SLG
	がんばれ森川君2号(仮)	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定	PZL
	GALLOP RACER	テクモ	未定	SLG
	モンスターファーム	テクモ	未定	SLG
	タイプレーク	バディ	未定	SPT
	LIPROS	ビジュアルアーティストオフィス	未定	ETC
	SPACE2109	プロファイア	未定	ADV
	ゼロヨンチャンプPLUS(仮)	メディアリング	未定	SPT
未定	Not Treasure Hunter	アクティアート	未定	ADV
	NBAJAM トーナメントエディション	アクレイムジャパン	¥5,800	SPT
	RPGツクール(仮)	アスキー	未定	RPG
	時空探偵DD~幻のローレライ~	アスキー	未定	ADV
	ダービースタリオン(仮)	アスキー	未定	SLG
	ルパン三世 カリオストロの城―再会―	アスミック/東北新社	未定	ADV
	サクセスストーリー	アルトロン	未定	SLG
	天地無用/登校無用	エクシング	未定	ADV
	アローン・イン・ザ・ダーク2	エレクトロニック・アーツ・ビクター	¥5,800	ADV
	ウイングコマンダーⅢ	エレクトロニック・アーツ・ビクター	¥7,800	SLG
	NBA LIVE96	エレクトロニック・アーツ・ビクター	¥5,800	SPT
	ビューポイント	エレクトロニック・アーツ・ビクター	¥5,800	SHT
	マジックカーペット	エレクトロニック・アーツ・ビクター	未定	SHT
	The Tower	オープンブック	未定	SLG
	対決るみーず/(メルヘンランド)	オクタゴン・エンタテインメント	¥4,800	TBL
	悪魔城ドラキュラX~月下の夜想曲~	コナミ	未定	ACT
	ツインビーミラクル~不思議なベルの大陸~	コナミ	未定	RPG
	ホームドクター(仮)	サクセス	未定	ETC
	スーパー忍者悟空(仮)	サントス	未定	ATC
	アウトライブZERO(仮)	サンソフト	未定	RPG
	Jewels of the Oracleオラクルの宝石	サンソフト	¥5,980	PZL
	上海　Great Moments	サンソフト	¥6,500	TBL
	真髄対局囲碁 碁仙人(仮)	Jウイング	予¥6,800	TBL
	(麻雀戦法)安藤満の亜空間殺法(仮)	Jウイング	未定	TBL
	忍者じゃじゃ丸くん(仮)	ジャレコ	未定	ACT

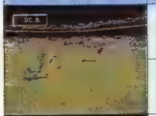
「ゲーメストEX4月22日号」は、3月22日(金)発売です。

NEXT SOFT CALENDAR

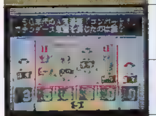
「ゲーメストEX4月22日号」は、3月22日(金)発売です。

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
3月29日	スナッチャー	コナミ	¥5,800	ADV
	ビクトリーゴール'96	セガ	¥5,800	SPT
	WORLDCUP GOLF~IN ハイアット ドラドビーチ~	ソフトビジョン インターナショナル	¥5,800	SPT
	GEX	BMGビクター	¥5,800	ACT
	DEFCON5	マルチソフト	¥5,800	RPG
	ルパン三世 THE MASTER FILE	MIZUKI	¥5,800	ETC
	麻雀同級生Special	メイクソフトウェア	¥6,800	TBL
	麻雀同級生Specialプレミアムパック	メイクソフトウェア	¥8,800	TBL
3月予定	NFLクォーターバッククラブ'96	アクレイムジャパン	¥5,800	SPT
	モータルコンバット II 完全版	アクレイムジャパン	¥5,800	対·ACT
	レボリューションX	アクレイムジャパン	¥8,800	SHT
	アイドル麻雀ファイナルロマンスR	アスク講談社	¥8,800	TBL
	My Best Friends~st.アンドリュー学園編~	アトラス	¥6,800	PZL
	ぐっすんおよよ·S	エクシング	¥6,800	PZL
	ドラえもん のび太と復活の星	エポック社	¥5,800	ACT
	レインドロップス	バンダイビジュアル	¥5,800	ADV
	テトリス-S(仮)	ビーピーエス	¥5,800	RZL
	プレイボーイ カラオケVOL1	ビック東海	¥5,800	ETC
	プレイボーイ カラオケVOL2	ビック東海	¥5,800	ETC
	超兄貴~究極…男の逆襲~	メサイヤ	¥5,800	SHT
	デス·スロットル~隔絶都市からの脱出	メディアクエスト	未定	SHT
4月5日	きゃんきゃんバニープルミエール(仮)	キッド	¥5,800	ADV
	鉄球-TRUE PINBALL	ギャガ·コミュニケーションズ	¥5,800	TBL
	七つの秘館	光栄	予¥7,800	ADV
	『2度あることはサンドア~ル』	CSK総合研究社	予¥5,800	ETC
	アイドル雀士スーチーパイ II	ジャレコ	¥7,800	TBL
	GAME-WARE	ゼネラル·エンタテイメント	¥1,980	ETC
4月19日	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子の恋の予感in Hollywood	サミー工業	未定	ETC
	大冒険~セント·エルモスの軌跡~	パイ	未定	S·RPG
4月26日	アイレムアーケードクラシックス	アイマックス	¥5,800	ETC
	爆れつハンター	アイマックス	¥8,800	DC
	野々村病院の人々	エルフ	¥6,800	ADV
	アルバートオデッセイ外伝~LEGEND OF ELDEAN~	サンソフト	¥6,500	RPG
	THOR~精霊王紀伝~	セガ	¥5,800	A·RPG
	ジョニー·バズーカ	ソフトビジョン インターナショナル	予¥6,800	ACT
	ラピュラスパニック	翔泳社/BMGビクター	¥5,300	ETC
4月予定	真·女神転生 デビルサマナー 悪魔全書	アトラス	¥5,800	ETC
	首領蜂~ドンパチ~	アトラス	¥5,800	SHT
	Cubic Gallery	ウイネット	¥6,800	ETC
	麻雀上手~麻雀がうまくなる~	カプコン	¥4,800	TBL
	ロックマンX3	カプコン	¥5,800	ACT
	AQUAZONE アクアゾーン	9003inc	未定	ETC
	ときめき麻雀グラフィティ~年下の天使たち	ソネット·コンピュータエンタテイメント	¥5,800	TBL
	ゲン ウォー	ヴァージン インタラクティブ	¥5,800	ACT
	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	メディアクエスト	未定	ETC
	フェーダ·リメイク/~エンブレム·オブ·ジャスティス	やのまん	¥6,300	S·RPG
5月17日	サイバードール	アイマックス	¥6,800	RPG
5月予定	囲碁	アスキー	¥6,800	TBL
	ウィザードリィ VI&VII~コンプリート~	データイースト	予¥6,800	RPG
	開運/なんでも鑑定団	テレビ東京	¥4,800	ETC
	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	バンダイ	¥5,800	ETC
	メタルブラック	ビング	¥5,800	SHT
	SWORD & SORCERY	マイクロキャビン	¥6,800	RPG
春予定	風水先生	HAMLET	未定	SLG
	ライズ オブ ザ ロボット2	アクレイムジャパン	¥5,800	対·ACT
	餓狼伝説3	SNK	未定	対·ACT
	ルナ ザ シルバースター	角川書店	未定	RPG
	DARK SAVIOR	クライマックス	未定	RPG
	斎天大聖~孫悟空~(仮)	グラムス	未定	S·RPG

発売日	ゲーム名/メーカー名	価格	ジャンル
3月15日	FIFAサッカー'96 / エレクトロニック·アーツ·ビクター	¥5,800	SPT
3月15日	クイズ365 / OZクラブ	¥6,800	TBL
3月15日	ストリートファイター II ムービー / カプコン	¥6,800	ETC
3月15日	フィッシング甲子園 / キングレコード	¥6,800	SPT
3月15日	ブレインバトルQ / クレフ	¥4,800	TBL
3月15日	GUNGRIFFON / ゲームアーツ	¥5,800	SHT
3月15日	ゲームの達人2 / サンソフト	¥8,900	TBL
3月15日	ZORK I / 翔泳社	¥5,800	ADV
3月15日	リンクル·リバー·ストーリー / セガ	¥5,800	A·RPG
3月15日	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル / セガ	¥4,800	SLG
3月15日	タイタンウォーズ / BMGビクター	¥5,800	SHT



FIFAサッカー'96：59カ国の代表チーム、184のクラブチーム、スペシャルの8チームの合計215チームの中から、好きなチームを選ぶことができる。



クイズ365：アーケードで人気のTV番組形式のクイズゲーム。電源を入れるたびに異なるプログラムで楽しめ、最大6人まで同時プレイ可能。



ストリートファイター II ムービー：94年公開の映画が題材のインタラクティブムービー。モニターサイボーグによる模擬戦や、資料表示などで映画に参加できる。



フィッシング甲子園：高校釣児による「フィッシング甲子園」。3人1チームで、ブラックバス釣りなど4つのラウンドを勝ち抜くのが目標。



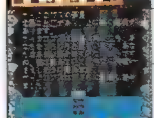
ブレインバトルQ：優勝すると、ハガキ応募形式の「クイズ全国選手権」に挑戦できる。賞品はゲーム内「西武ショッピングセンター」(通販有)で選べる。



GUNGRIFFON：人型機動兵器を操縦し、様々なミッションをクリアしていく3Dシューティング。制限時間内に任務が遂行できないとゲームオーバー。



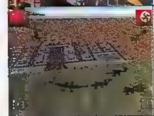
ゲームの達人2：将棋·連珠·バックギャモンなど、計7種類のゲームが楽しめる。CPUのレベルも高く、やり応え充分。もちろん2P対戦も有り。



ZORK I：世界に散らばっている財宝を見つけだすのが目的。行動の決定は、目的語、述語を自由に入力し、無限の展開を見せる。PS同時発売。



リンクル·リバー·ストーリー：いわゆる自然保護や、動植物の共存が根底にある、トップビュータイプのアクションRPG。「武器栽培システム」が斬新。



ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル：大ヒット作『WAD大戦略』の続編。前作との変更は、通常マップの充実、ソ連キャンペーンの追加、架空世界のキャンペーンの追加。



タイタンウォーズ：近未来の土星を舞台にした、約40分におよぶ特撮ドラマ&3Dシューティング。最新SFX映画の主人公気分でプレイできる。

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
3月22日	ハイオクタン	エレクトロニック·アーツ·ビクター	¥5,800	SPT
	ウイニングポスト2	光栄	¥9,800	SLG
	エアーマネジメント'96	光栄	¥8,800	SLG
	ドラゴンフォース	セガ	¥5,800	S·RPG
	パンツァードラグーン ツヴァイ	セガ	¥5,800	SHT
	水滸演武~風雲再起~	データイースト	¥5,800	対·ACT
	空想科学世界ガリバーボーイ	ハドソン	¥6,800	RPG
	ISTO E ZICO~ジーコの考えるサッカー~	MIZIKI	¥5,800	ETC
3月28日	ザ·キング·オブ·ファイターズ'95	SNK	¥7,800	対·ACT
3月29日	ホラーツアー	オー·シー·シー	¥5,800	ADV
	アンジェリークSpecial	光栄	¥7,800	SLG
	三國志英傑伝	光栄	¥8,800	SLG
	信長の野望リターンズ	光栄	¥5,800	SLG
	グラディウス デラックスパック	コナミ	¥5,800	SHT

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
未定	ファンタステップ	ジャレコ	未定	ADV
	OVER DRIVE	ズーム	未定	ACT
	X-JAPAN2	セガ	未定	ETC
	電脳戦機バーチャロン	セガ	未定	対・ACT
	ファイティングバイパーズ	セガ	未定	対・ACT
	ファンタジーアース(仮)	セガ	未定	RPG
	TIZ(Tokyo Insect Zoo)	ゼネラル・エンタテイメント	未定	ETC
	ARENA(仮)	ソフトバンク	未定	RPG
	シュミレーションズー(仮)	ソフトバンク	未定	SLG
	バディズム(仮)	ソフトバンク	未定	PZL
	エンジェル グラフィティ(仮)	ソフトビジョン インターナショナル	未定	SLG
	サッカー(仮)	ソフトビジョン インターナショナル	未定	SPT
	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.(仮)	タイトー	未定	ACT
	ダライアスⅡ(仮)	タイトー	未定	SHT
	Super301 S.Q.(仮)	日本物産	未定	SLG
	テレクラスタNEO(仮)	日本物産	未定	SHT
	V.R.麻雀(仮)	日本物産	未定	TBL
	USドラッグチャンプ(仮)	日本物産	未定	SPT
	The llth Hotr~The 7th Guest Ⅱ~	ヴァージン インタラクティブ	未定	ADV
	スポット(仮)	ヴァージン インタラクティブ	未定	ACT
	天外魔境外伝 第四の黙示録	ハドソン	未定	RPG
	ロボット混戦RPG(仮)	バンプレスト	未定	SPG
	3Dベースボール '95	BMGビクター	未定	SPT
	レガシー オブ ケイン(仮)	BMGビクター	未定	RPG
	ノバストーム	ビクターエンタテインメント	未定	SHT
	重装機兵レイノス2	メサイヤ	未定	ACT
	ゼロヨンチャンプSpecial(仮)	メディアリング	未定	SPT

3DO



発売日	ゲーム名/メーカー名	価格	ジャンル
3月8日	The Tower オープンブック	¥6,800	SLG

巨大高層ビルを経営する、人気パソコンSLGゲームの移植。ビルの立地条件を4ヵ所から選べる点が、パソコン版と異なる。

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
3月22日	誕生~Debut~PURE	シャー・ロック	¥7,800	SLG
	Vゴールサッカー '96	テクモ	¥6,800	SPT
3月29日	DEFCON5	マルチソフト	¥5,800	SLG
4月26日	ブルーフォレスト物語~風の封印~	ライトスタッフ/Panasonic	¥7,800	RPG
	ロックマンX3	カプコン	¥5,800	ACT
4月予定	麻雀上手~麻雀がうまくなる~	カプコン	¥4,800	TBL
	RETURN TO ZORK	バンダイビジュアル	未定	ADV
6月予定	クロックワークス	徳間書店	¥5,800	PZL
未定	WATER WORLD	インタープレイ	未定	ACT
	クレーファイターⅡ	インタープレイ	未定	ACT
	フランケンシュタイン	インタープレイ	未定	ADV
	CASPER	インタープレイ/EAV	¥6,800	ACT
	平田昭吾インタラクティブ絵本「あかずきん」	エルコム	¥4,800	ETC
	平田昭吾インタラクティブ絵本「イソップ物語2」	エルコム	¥4,800	ETC
	平田昭吾インタラクティブ絵本「おやゆびひめ」	エルコム	¥4,800	ETC
	平田昭吾インタラクティブ絵本「ねむりひめ」	エルコム	¥4,800	ETC
	平田昭吾インタラクティブ絵本「ピーターパン」	エルコム	¥4,800	ETC
	平田昭吾インタラクティブ絵本「ピノキオ」	エルコム	¥4,800	ETC
	平田昭吾インタラクティブ絵本「みにくいあひるのこ」	エルコム	¥4,800	ETC
	DOOM	エレクトロニック・アーツ・ビクター	¥5,900	SHT
	ナオコとヒデ坊 漢字の天才2	学慢	¥3,980	ETC

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	ジャンル
5月予定	誕生S~Debut~	NECインターチャネル	¥6,800	SLG
春予定	エアーズアドベンチャー	ゲームスタジオ	未定	RPG
	三國志リターンズ	光栄	¥6,800	SLG
	実戦パチスロ必勝法/3	サミー工業	未定	TBL
	コブラ・ザ・サイコガン	タカラ	未定	ETC
	ラグナロク・ステージ(仮)	デジタルフロンティア	未定	SHT
	3×3EYES~吸精公主~S	日本クリエイト	未定	ADV
	FARADOON	パイオニアLDC	未定	A・RPG
	慶応遊撃隊 活劇篇	ビクターエンタテインメント	¥5,800	ACT
	CRITICOMザ・クリティカルコバット	ビック東海	¥5,800	対・ACT
	ソニックウイングススペシャル	メディアクエスト	未定	SHT
	課兄弟剛場第一巻 麻雀篇	ユーメディア	¥5,800	TBL
6月14日	犯行写真~縛られた少女たちの見たモノは?~	イマジニア	¥6,800	ADV
6月予定	疾風魔法大作戦	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5,800	SHT
	同級生~if~(仮)	NECインターチャネル	¥6,800	ADV
	Turf Wind '96~武豊 サラブレッド育成シュミレーション~	ジャレコ	未定	SLG
	ピンボールグラフィティ	パック・イン・ビデオ	¥5,800	TBL
	レスキュー	バンタン電脳工場	未定	ADV
	ナイトストライカーS	ビング	¥5,800	SHT
7月5日	ラングリッサーⅢ	メサイヤ	未定	S・RPG
7月予定	フライング スピリット(仮)	アークシステムワークス	未定	SHT
夏予定	GUILTY GEAR	アークシステムワークス	未定	対・ACT
	エイリアン トリロジー	アクレイムジャパン	¥5,800	SHT
	大運動会~序章~(仮)	インクリメントP	未定	SLG
3月予定	NIGHTRUTH	ソネット・コンピュータエンタテイメント	未定	ADV
8月予定	GRANDREAD(仮)	バンプレスト	未定	SLG
	重機動隊ジェイスワット(仮)	バンプレスト	未定	SHT
9月予定	サクラ大戦	セガ	未定	ADV
11月予定	土屋圭一杯争奪 気球スーパーテクニックチャレンジ	ビーピーエス	予¥5,800	SPT
96年予定	パチンコ倶楽部	I.S.C.	未定	ETC
	サクセスストーリー	アルトロン	未定	SLG
	ときめきメモリアル~forever with you~	コナミ	未定	SLG
	ガーディアンフォース	サクセス	未定	SHT
	コットン2	サクセス	未定	SHT
	心霊呪殺師 太郎丸	タイムワーナー インタラクティブ	未定	ACT
	TECMO SUPER BOWL(仮)	テクモ	未定	SPT
	銀河英雄伝説	徳間書店	未定	SLG
未定	EXECTOR	アークシステムワークス	未定	SHT
	カレッジスラム	アクレイムジャパン	未定	SPT
	コープス・キラー	アクレイムジャパン	¥5,800	SHT
	時空探偵DD~幻のローレライ~	アスキー	未定	ADV
	ダービースタリオン(仮)	アスキー	未定	SLG
	バミューダトライアングル(仮)	アスク講談社	未定	RPG
	ワールドヒーローズパーフェクト	ADK	未定	対・ACT
	卒業S(仮)	NECインターチャネル	¥6,800	SLG
	モンスターメーカー~ホーリーダガー~(仮)	NECインターチャネル	¥6,800	SLG
	オーバードライビンDX	エレクトロニック・アーツ・ビクター	¥5,800	SPT
	マジックカーペット	エレクトロニック・アーツ・ビクター	未定	SHT
	神罰 人生の意味	ガイナックス	未定	ETC
	天地を喰らうⅡ~赤壁の戦い~	カプコン	¥5,800	ACT
	出世麻雀 大接待	キングレコード	未定	TBL
	上海 Great Moments	サンソフト	¥6,500	PZL
	Jewels of Oracleオラクルの宝石	サンソフト	¥5,980	PZL
	ハイパーダービー(仮)	CSK総合研究所	未定	SLG
	真髄対局囲碁 碁仙人(仮)	J・ウイング	未定	TBL
	現代大戦略Strikes(仮)	システムソフト	未定	SLG
	マスターオブモンスターズ 黄昏の指輪(仮)	システムソフト	未定	SLG
	スラムドラゴン	ジャレコ	¥5,800	対・ACT
	忍者じゃじゃ丸くん(仮)	ジャレコ	未定	ACT

「ゲーメストEX4月22日号」は、3月22日(金)発売です。

NEXT SOFT CALENDAR

「ゲーメストEX4月22日号」は、3月22日(金)発売です。

未定	アンジェリークSpecial2(仮)	光栄/NEC HE	未定	SLG
	ペブルビーチの波涛(仮)	T&Eソフト/NEC HE	未定	SPT
	MASTERS 遥かなるオーガスタ3(仮)	T&Eソフト/NEC HE	未定	SPT
	みにまむなのにっく	スタジオOX/NEC HE	未定	RPG
	負けるな/魔剣道Z	フィルインカフェ/NEC HE	未定	RPG
	虚空漂流ニルゲンツ	マイクロキャビン/NEC HE	未定	RPG
	天外魔境Ⅲ NAMIDA	ハドソン	未定	RPG

未定	ナオコとヒデ坊 漢字の天才3	学慢	¥3,980	ETC
	ナオコとヒデ坊 国語の天才1	学慢	¥3,980	ETC
	ナオコとヒデ坊 算数の天才3	学慢	¥3,980	ETC
	必殺パチンココレクション(仮)	サンソフト	未定	TBL
	ミステリアス タロット	ジャレコ	未定	ETC
	Lost IN Time	ズーム	未定	ADV
	スターファイター3000	スタジオ3DO	未定	SHT
	バトルスポーツ(仮)	スタジオ3DO	未定	SPT
	PO'ed	スタジオ3DO	未定	SHT
	HAKONE TOWER	東芝EMI	未定	ETC
	クロックワークス	徳間書店	未定	PZL
	ボディコンディジタルレイプPart2	トランスペガサスリミテッド	¥4,800	ETC
	テレビのツボ~迷プロデューサー伝説~	日本アソビブランズ/MBS企画	¥6,800	ADV
	THE11th Hour~THE7th Guest Ⅱ~	ヴァージンインタラクティブ	未定	ADV
	Dragon Lore	マルチソフト	未定	ADV
	ワールドカップゴルフ(仮)	USゴールドジャパン	¥6,800	SPT
	ザ・オーディションスペシャル	レインボージャパン	未定	ETC
	Dの食卓2	ワープ	未定	ADV
	横町4丁目お化け屋敷	ワープ	¥4,800	SLG

NEO GEO CD

3月22日	押し出しジントリック	ADK	¥4,800	PZL
3月23日	ステークスウィナー G1完全制覇への道	ザウルス	¥7,800	ACT
4月予定	神風拳	ザウルス	未定	対・ACT
5月予定	超鉄ブリキンガー	ザウルス	未定	SHT
6月予定	ART OF FIGHTING龍虎の拳 外伝	SNK	未定	対・ACT
春予定	オーバートップ	ADK	未定	SPT
	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK	未定	RPG
	FUTSAL	ザウルス	未定	SPT
	ゴール/ゴール/ゴール/(仮)	ビスコ	未定	SPT
	NEO Mr.Do/	ビスコ	未定	ACT
	パズルdeポン/	ビスコ	未定	TBL
冬予定	QP	サクセス	未定	PZL
未定	ネオジオCDオリジナルRPG(仮)	ADK	未定	RPG
	ビッグトーナメントゴルフ	ナスカ	未定	SPT
	メタルスラッグ	ナスカ	未定	SHT
	NEOアクションゲーム(仮)	ハドソン	未定	ACT
	NEO ドリフトアウト(仮)	ビスコ	未定	SPT
	格闘バレー	ビデオシステム	未定	SPT

対・ACT：対戦格闘/ACT：アクション/ADV：アドベンチャー/DC：デジタルコミック/PZL：パズル/RPG：ロールプレイング/A・RPG：アクションRPG/SLG：シミュレーション/S・RPG：シミュレーションRPG/SHT：シューティング/SPT：スポーツ、レース/TBL：テーブル/ETC：その他

PC-FX



3月8日	銀河お嬢様伝説ユナFX~哀しみのセイレーン~ / ハドソン	¥8,800	ADV

PCエンジンやOVAの人気作がFXに登場。アニメで遊ぶ感覚のADV。なめらかな動画再生、ミニゲームやおまけモードも充実。



3月15日	上海 万里の長城 / アスク講談社/NEC EC	¥6,800	TBL

オリジナルのIBM-PC版をそのまま日本語化した「オリジナルモード」と独自のアレンジの「アーケードモード」がある。

3月22日	ブルー・シカゴ・ブルース	リバーヒルソフト/NEC HE	¥8,800	ADV
3月29日	ミラークルム	レイフォース/NEC HE	¥7,800	RPG
	スーパーパワーリーグFX	ハドソン	¥8,800	SPT
3月予定	スーパーリアル麻雀PV FX	ナグザット	未定	ETC
4月5日	アニメフリークFX Vol.3	NEC HE	¥6,800	ETC
4月予定	お嬢様捜査網	ヘッドルーム/NEC HE	未定	ADV
	デア ラングリッサーFX	メサイヤ/NEC HE	¥7,800	SLG
5月予定	VOICE PARADISE	アスク講談社/NEC HE	¥8,800	ADV
	バウンダリーゲート Daughter of Kingdom	パック・イン・ビデオ/NEC HE	¥7,800	RPG
5月24日	同級生2	NECアベニュー	¥8,800	ADV
夏予定	女神天国Ⅱ	NEC HE	未定	SLG
	ルルリ・ラ・ルラ	NEC HE	未定	ACT
	チップちゃんキィ~ック/	カスタム/NEC HE	未定	ACT
	ファーランドストーリーFX	TGL/NEC HE	未定	RPG
	ファイヤーウーマン 纏組	徳間書店/NEC HE	未定	SLG
	続・初恋物語 修学旅行	徳間書店インターメディア/NEC HE	未定	ADV
	LAST IMPERIAL PRINCE(仮)	日本アプリケーション/NEC HE	未定	RPG
	BLUE BREAKER	ヒューネックス/NEC HE	未定	RPG
未定	ドラゴンナイト4	NECアベニュー	未定	SLG
	卒業R	NECインターチャンネル	未定	SLG
	天地無用/魎皇鬼FX	NECインターチャンネル	未定	ADV
	きゃんきゃんバニーエクストラDX	NEC HE	未定	ADV
	超神兵器ゼロイガー	NEC HE	未定	SHT
	となりのプリンセス(仮)	NEC HE	未定	SLG
	リトルキャッツ(仮)	NEC HE	未定	SLG

※このカレンダーは2月26日現在のものです。

RANKING ex PRESS

PlayStation / SATURN / 3DO / PC-FX / NEO GEO CD

Total Sales Best 20 (2/1〜2/15)

今回	前回	機種	タイトル	メーカー/ジャンル/発売日/価格
1	初	PlayStation	 ナムコミュージアムVOL.2	ナムコ/ETC/2月9日発売/¥5,800
2	1	SATURN	 ストリートファイターZERO	カプコン/格闘/1月26日発売/¥5,800
3	3	SATURN	 ガーディアンヒーローズ	セガ/格闘RPG/1月26日発売/¥5,800
4	6	PlayStation	 リッジレーサー レボリューション	ナムコ/SPT/12月3日発売/¥5,800
5	2	PlayStation	 第4次スーパーロボット大戦S	バンプレスト/SLG/1月26日発売/¥6,800
6	10	PlayStation	SIDEWINDER	アスミック/SHT/1月26日発売/¥5,800
7	初	PlayStation	デストラクション・ダービー	SCE・Inter/SPT/2月9日発売/¥5,800
8	8	SATURN	バーチャファイター2	セガ/格闘/12月1日発売/¥6,800
9	4	PlayStation	ポリスノーツ	コナミ/ADV/1月19日発売/¥6,800
10	初	PlayStation	プライベートコレクション〜ポリスノーツ〜	コナミ/ETC/2月9日発売/¥2,980
11	18	SATURN	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス/RPG/12月25日発売/¥6,800
12	7	SATURN	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ/SPT/12月29日発売/¥5,800
13	初	SATURN	天地無用!魅御理温泉 湯けむりの旅	ユーメディア/ADV/2月9日発売/¥8,900
14	12	PlayStation	闘神伝2	タカラ/格闘/12月29日発売/¥5,800
15	9	SATURN	機動戦士ガンダム	バンダイ/ACT/12月22日発売/¥6,800
16	15	SATURN	バーチャコップ	セガ/SHT/11月24日発売/¥7,800(ガンセット)・¥5,800
17	25	PlayStation	ナムコミュージアムVOL.1	ナムコ/ETC/11月22日発売/¥5,800
18	20	PlayStation	ときめきメモリアル〜forever with you〜	コナミ/SLG/10月13日発売/¥9,800(限定版)・¥6,800
19	16	SATURN	ぷよぷよ通	コンパイル/PZL/10月27日発売/¥4,800
20	11	PlayStation	幻想水滸伝	コナミ/RPG/12月15日発売/¥5,800

※「Total Sales Best 20」は、アルケミックス コスモタワー店・スタンバイVer.7店・クウム(5店舗)・㋘屋(東京・大阪・名古屋)・マルチメディアパワーショップ スーパードキドキ・プレイソフトのご協力をもとに、編集部で集計・作成したものです。

感謝・感激 ご協力店様っ!

今回のコメントはプレイソフトの田中さんから。「今後もまだまだ魅力的なゲームがてんこ盛りなこの世界。楽しいゲームライフを送ってますか? 少しでも皆様がエンジョイできるようにと願って、毎日お店を開けております。当店では家庭用ゲーム販売・買取りはもとより、テーブルトークRPGや『マジック・ザ・ギャザリング』などのカードゲームも多数取りそろえておりますので、お近くにお寄りの際はお気軽にのぞいてみませんか」。

埼玉県大宮市宮原町3-567-4
TEL 048-652-3535



▲隣に模型専門店もあるよ!

読者様によるRANKING

期待の新作Best15

※3月8日以降に発売予定のソフトによる順位です。

今回	前回	票数	機種	タイトル
1	9	737	PlayStation	**鉄拳2** ナムコ／格闘／3月29日発売／¥5,800
2	初	495	PlayStation	**FINAL FANTASY Ⅶ** スクウェア／RPG／12月発売予定／¥5,800
3	3	418	SATURN	**ときめきメモリアル～forever with you～** コナミ／SLG／96年発売予定／価格未定
4	5	330	NEO GEO CD	**真説サムライスピリッツ武士道烈伝** SNK／RPG／春発売予定／未定
5	7	319	3DO	**Dの食卓2** ワープ／ETC／夏発売予定／価格未定
6	4	297	PC-FX	**同級生2** NECアベニュー／ADV／5月24日発売予定／¥8,800
7	26	275	SATURN	**ザ・キング・オブ・ファイターズ'95** SNK／格闘／3月28日発売／¥7,800
8	8	231	PC-FX	**天外魔境 Ⅲ NAMIDA** ハドソン／RPG／発売日未定／価格未定
9	初	176	SATURN	**ファイティングバイパーズ** セガ／格闘／発売日未定／価格未定
10	初	165	SATURN	**ドラゴンフォース** セガ／S・RPG／3月22日発売／¥5,800
11	初	154	PlayStation	**エネミー・ゼロ** ワープ／ETC／発売日未定／価格未定
12	初	143	SATURN	**グラディウスデラックスパック** コナミ／SHT／3月29日発売／¥5,800
13	23	132	PlayStation	**機動戦士ガンダムVer.2.0** バンダイ／SHT／3月発売予定／¥6,800
14	30	121	SATURN	**誕生S～Debut～** NECインターチャネル／SLG／5月発売予定／¥6,800
15	初	110	PlayStation	**メルティランサー 銀河少女警察2086** イマジニア／SLG／3月22日発売／¥5,800

読者人気Best15

※既に発売され、評価の高いソフトの順位です。

今回	前回	票数	機種	タイトル
1	1	1116	SATURN	**バーチャファイター2** セガ／格闘／12月1日発売／¥6,800
2	6	780	PlayStation	**ストリートファイターZERO** カプコン／格闘／12月22日発売／¥5,800
3	2	531	NEO GEO CD	**ザ・キング・オブ・ファイターズ'95** SNK／格闘／9月29日発売／¥8,800
4	3	456	PlayStation	**ときめきメモリアル～forever with you～** コナミ／SLG／10月13日発売／¥9,800(限定版)・¥6,800
5	5	417	PlayStation	**鉄拳** ナムコ／格闘／3月31日発売／¥5,800
6	4	363	PlayStation	**闘神伝2** タカラ／格闘／12月29日発売／¥5,800
7	7	297	PlayStation	**リッジレーサー レボリューション** ナムコ／SPT／12月3日発売／¥5,800
8	15	294	SATURN	**セガラリー・チャンピオンシップ** セガ／SPT／12月29日発売／¥5,800
9	11	249	SATURN	**真・女神転生 デビルサマナー** アトラス／RPG／12月25日発売／¥6,800
10	12	180	NEO GEO CD	**サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣** SNK／格闘／12月29日発売／¥8,800
11	初	159	PlayStation	**ポリスノーツ** コナミ／ADV／1月19日発売／¥6,800
12	9	156	SATURN	**バーチャコップ** セガ／SHT／11月24日発売／¥7,800(ガンセット)・¥5,800
13	13	120	SATURN	**X-MEN～CHILDREN OF THE ATOM～** カプコン／格闘／11月22日発売／¥5,800
14	10	102	PlayStation	**リッジレーサー** ナムコ／SPT／94年12月3日発売／¥5,800
15	初	99	SATURN	**ガーディアンヒーローズ** セガ／RPG／1月26日発売／¥5,800

定食番長VS攻略番長

定食番長ブラボー！秋山(以下、秋) やっぱり『FFⅦ』がランクインしてきたのですぅ。

攻略番長(以下、攻) 俺はそれより、『Dの食卓2』のほうが驚き。だってコレ、3DOでM2専用でしょ？ 凄いよねぇ。

秋 ワープといえば、今回特集した『エネミー・ゼロ』もランクインですねぇ。

攻 『ストZERO』と『～ハンター』が発売しちゃったから、上位をプレステが占めてるしね。

秋 やったーん。『メルティランサー』が楽しみなのですぅ。どうせ2Dしか愛せないし…。

攻 俺ぁ2Dメスキャラも好きだが、実物の3Dメスキャラはもっと好きなのだ。むぅ～ん。

秋 発売も近くなってきたせいか、サターン版『K・O・F'95』がどっかーんと上がっちゃいましたねぇ。

攻 きっと全国1億人は存在すると言われている、大門ごろりんファンによる票だろぅ。うむ。

秋 サターンへの移植も余裕ッチですね。じゃ！



▶発売間近のSS『K・O・F'95』が大躍進！

PlayStation

1. ストリートファイターZERO
2. ときめきメモリアル
3. 鉄拳
4. 闘神伝2
5. リッジレーサー レボリューション
6. ポリスノーツ
7. リッジレーサー
8. 闘神伝
9. ZERO DIVIDE
10. 幻想水滸伝

SATURN

1. バーチャファイター2
2. セガラリー・チャンピオンシップ
3. 真・女神転生 デビルサマナー
4. バーチャコップ
5. X-MEN
6. ガーディアンヒーローズ
7. ダライアス外伝
8. バーチャファイター
9. ストリートファイターZERO
10. 魔法騎士レイアース

3DO

1. スーパーストリートファイター ⅡX
2. Dの食卓
3. ソード&ソーサリー
4. 卒業Ⅱ
5. Dの食卓Director's Cut
6. オーバードライビン
7. ロードラッシュ
8. 卒業FINAL
9. 美少女戦士セーラームーンS
10. SHORT WARP

REOのささやき

withブラボー！秋山

R 引き続き『VF2』が独走！ But、次点に踊り出た4ランクアップ『ストZERO』との差が縮まってきたゾ！ 次号が楽しみ（集計は楽しくないケド…）!!

秋 『ポリスノーツ』と『ガーヒー』が初登場し、ちょっと波乱のヨ・カ・ン。

PC-FX

1. アンジェリークSpecial
2. チームイノセント
3. バトルヒート
4. アニメフリークFX Vol.2
5. アニメフリークFX Vol.1
6. キューティーハニーFX
7. 卒業Ⅱ FX
8. ルナティックドーンFX
9. 鬼神童子ZENKI FX
10. 紺碧の艦隊

NEO・GEO CD

1. ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
2. サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣
3. 真サムライスピリッツ
4. 餓狼伝説3
5. サムライスピリッツ
6. ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
7. 餓狼伝説Special
8. 超人学園ゴウカイザー
9. ギャラクシーファイト
10. 龍虎の拳2



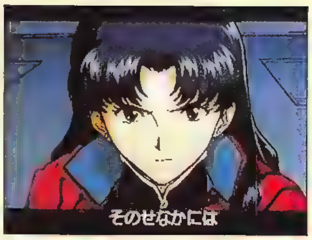
ゲーメストEX提供
5 3DO **2**名



ゲーメストEX提供
6 トワイライトシンドローム(PS) **2**名



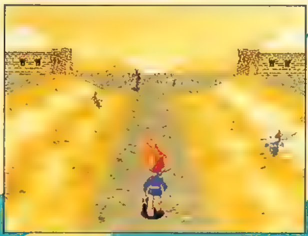
ゲーメストEX提供
7 鉄拳2(PS) **2**名



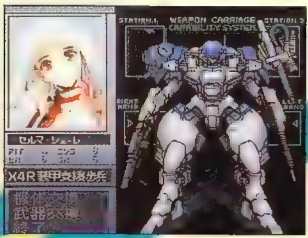
ゲーメストEX提供
8 新世紀エヴァンゲリオン(SS) **2**名



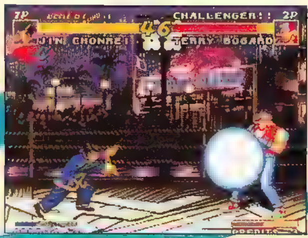
ゲーメストEX提供
9 ドラゴンフォース(SS) **2**名



ゲーメストEX提供
10 王国のグランシェフ(3DO) **2**名



ゲーメストEX提供
11 パワードールFX(PC-FX) **2**名



ゲーメストEX提供
12 リアルバウト餓狼伝説(NEO·GEO CD) **2**名

今回も、こ～んなに豪華な賞品を用意してみました。ハードや最新ソフトをはじめ、ゲーメスト直営店㋘屋からも生ツバごっくんモノのアイテムをプレゼントしちゃうのだ～!! さっそくペンをとって、89ページのアンケートハガキに欲しいプレゼントの番号、プレゼント名、アンケートの答えを明記の上、平成8年4月8日（当日消印有効）までにゲーメストEX編集部まで送ってネ。幸運をつかむのはキミかもしれない!!

■㋘屋からは人気テレカと京さまバッチ（限定生産100）をプレゼントっス!!



㋘屋提供
15 マリオン テレカ **3**名



㋘屋提供
16 ツインビーヤッホー テレカ **3**名

㋘屋提供
17 京バッチ(金) **1**名



EX4/8号プレゼント!!



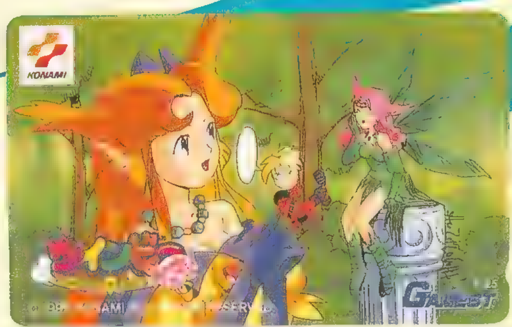
ゲーメストEX提供
1 プレイステーション 2名

ゲーメストEX提供
2 PC-FX 2名

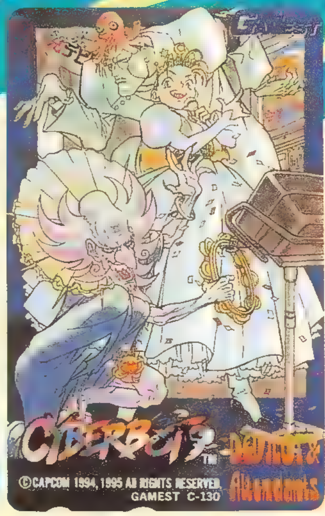
ゲーメストEX提供
3 セガサターン 2名

ゲーメストEX提供
4 NEO·GEO CD 2名

■新世代機と最新ソフトを
24名様に!!



ゲ屋提供
13 メロディ・フルートテレカ 3名



ゲ屋提供
14 デビロット テレカ 3名

次号4月22日号は3月22日発売です　定価480円

ゲーメストEX 4月8日号 Vol.011

表紙連動大特集!!

サターン プレイステーション
グラディウス デラックスパック

表紙大特集

あなただけにそっと教えてあげる

期待の新作続報!!
最新画面大公開!!

プレイステーション　ジャンピングフラッシュ 2
サターン　首領蜂（ドンパチ）

月2回刊 GAMEST EX

内容等は変更になる場合があります。

あなたにやさしくしてあげる手ほどき

サターン　ヴァンパイア ハンター
プレイステーション　鉄拳 2
サターン　パンツァードラグーン ツヴァイ
サターン　ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
サターン プレイステーション　ストリートファイターZERO
サターン　バーチャファイター 2

特別付録!! グラディウス スペシャルグッズ

お・し・ら・せ!!

ゲーメストムックEXシリーズの第3弾、「ヴァンパイア ハンター」は、今だからこそ明かせる究極攻略を掲載。アーケード版から蓄積してきた成果を、今こそお見せします。もちろん、裏技もすべて公開しちゃうぜヘイ。3月15日発売予定！

■平成8年4月8日発行　第2巻第7号通巻第11号
■発行人　加藤　博　■編集人　高橋己代子
■編集長　猿渡雅史　■副編集長　大野純司　■編集デスク　伊藤勝章／岩井浩之／佐藤善一　■編集スタッフ　秋山健一／浅和綾子／坂上　裕
■編集アシスタント　奥田高士／阿久根幸夫／中村具記／小沢英樹／土屋光司／千葉　憲／中村　健／池田憲彦／小山内俊明／柿崎久美
■編集ライター　オランダキッド／東方不敗スーパーアジア／ピーター高田／カニ／チャッキー／漁ん／スピード男爵／落ち武者／黒猫娘
■広告営業　加藤　剛／林　野吉／勝目　誠／西田　桂／甲州一隆　■編集協力　野口　晶
■表紙デザイン　竹川　彦　■デザイン　アレックス／ローリングストーン／花咲桃子／ＬＥＡＦ／斎藤和義デザイン室
エイジア　■イラスト　武藤真幸／田村大僧正／相川　望
■発　行　株式会社新声社　〒101　東京都千代田区内神田1-11-4　藤吉ビル
編集部　Tel. 03(3293)9336／営業部　Tel. 03(3293)9326
■印　刷　大日本印刷株式会社


3DO
V-GOAL SOCCER '96
THE LATEST GAME BY TECMO, REPUTATION OF PRODUCING MANY EXCELLENT SOCCER GAME. NOW COMING FOR 3DO!!
V GOAL SOCCER '96
Vゴールサッカー'96
全6地区、計42チームの中から1チームを選択し、実際のワールドカップ同様に地区予選から始まり、グループリーグ、決勝トーナメントへと勝ち進んで念願のワールドカップ優勝を目指せ！！
'96年3月22日(金)発売 6,800円 税別
ゲームモニター（チェッカー）大募集！
テクモではゲームのモニターを募集しています。詳しくは、下記の住所まで郵便にてお問い合わせください。
〒102 東京都千代田区九段北4丁目1番34号 テクモ株式会社 商品開発部 担当川口まで。
テクモの最新情報を聞こう！ テクモホットライン 03-3222-7550
TECMO
INTER NET
テクモホームページ開設！ アドレス／http://www.tecmo.co.jp
品番 FZ-SJ6951
©TECMO, LTD. 1996
3DO、3DOロゴとインタラクティブ マルチプレーヤーは The 3DO Company の商標です。

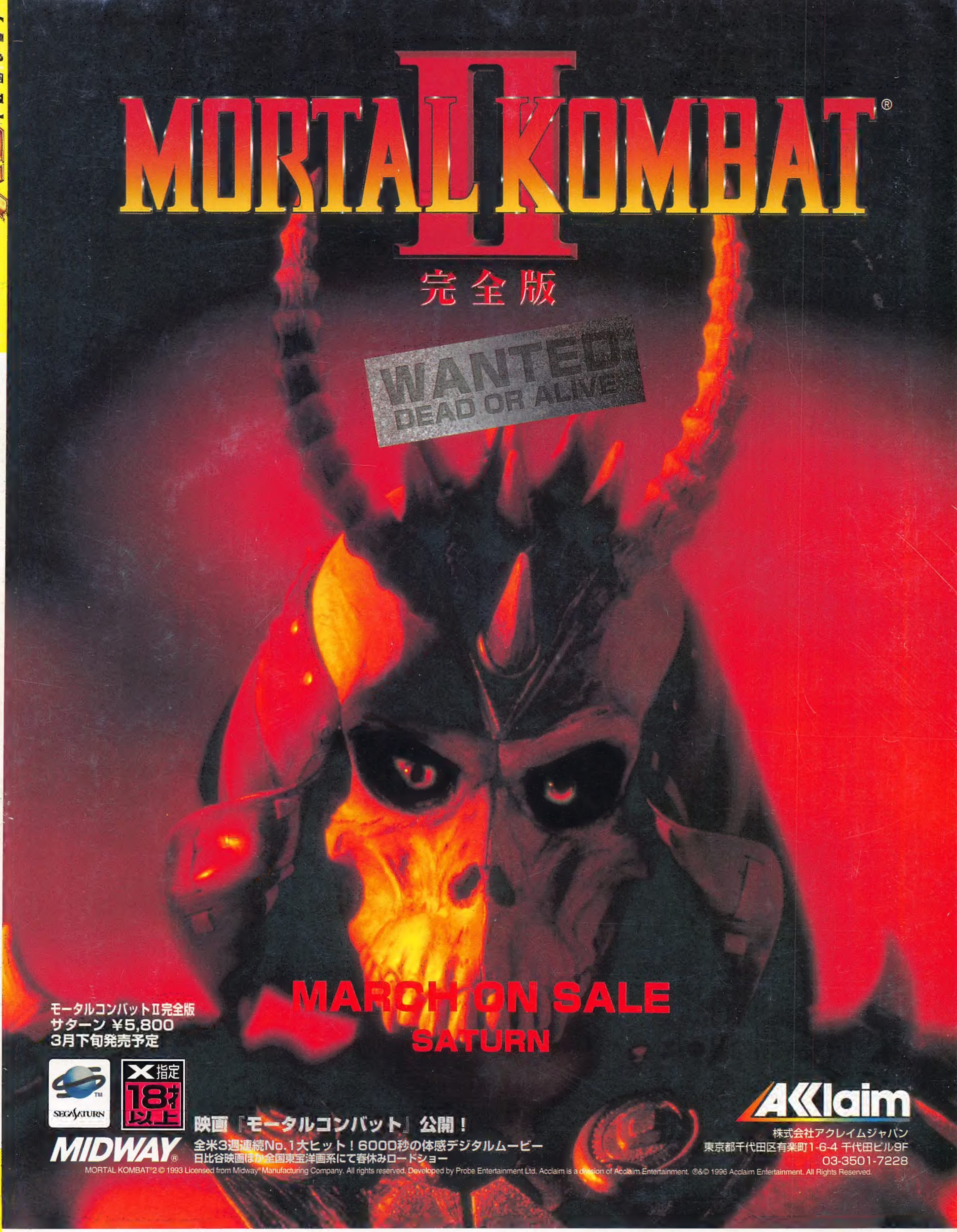


マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
俺が、潰す。
つぶ
ヒューマン株式会社
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺南町 4-4-13
■ヒューマンテレホン通信(毎月1/15日に内容が変わります) 0422(70)7796 ■製品に関するお問い合わせ(月～金曜の午後2時～6時) 0422(70)7798
■Nifty Serve GO SGAMEVB ヒューマン会議室に情報を公開しています ■インターネットホームページアドレス http://www.human.co.jp © HUMAN 1996
HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN


ベルトの数が強者の証明! 血湧き、肉踊る、
新「ファイヤープロレスリング」伝説、プレイステーションに誕生!!
Fire Pro Wrestling
IRON SLAM '96
ファイヤープロレスリング アイアンスラム'96
3/15 ON SALE!!
初回限定特典
「アイアンスラムパーフェクトガイド」をプレゼント!!
価格：5,800円（税抜）メモリーカード使用ブロック：1ブロック
集え! プレイステーションEXPO'96
(3/28,29 晴海見本市会場)
■会期中、ベルトデータの入ったメモリーカードを持ってヒューマンブースへGO! ベルトの争奪戦を開催します。豪華優勝賞品、参加賞ほか多数を用意。キミの新生「ファイプロ」の腕前を披露する絶好のチャンスにぜひ参加しよう。挑戦を待っているぞ!!

【月2回刊】
GAMEST EX
1996 4月8日号
Vol. 11

平成8年4月8日発行(毎月第2、第4金曜日発行)第2巻第7号通巻第11号
発行人 加藤博 編集人 高橋己代子
発 行 株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1−11−4 ☎03−3293−9321



●定価480円
本体466円
送料116円

雑誌22822−4/8 ©SHINSEISHA 1996 Printed in Japan

T1022822040483